MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

PAŹDZIERNIK (10/96)

INDEX 321052

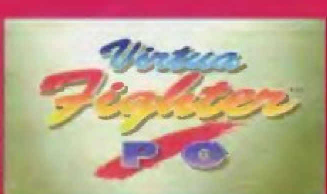
ISSN 1230-7726

CENA 3 zł 60 gr

36000 zł

RELACJA ECTS LONDYN JESIEŃ'96

39



VIRTUA FIGHTER



EXTREME GAMES



3 SKULLS



ULTIMATE MORTAL KOMBAT



Grafika: Virtua Cop 2 (PetitAs)



SYNDICATE WARS
refleks w trybie
BULLFROG
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.,
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;
oraz nasza filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 480; tel./fax: (0-32) 175 39 72.
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl
Syndicate Wars is a trademark of Bullfrog Productions Ltd. Syndicate is a trademark of Electronic Arts. The Bullfrog logo is a registered trademark of Bullfrog Productions Ltd.
Electronic Arts and the Electronic Arts logo are registered trademarks of Electronic Arts.


CENA 119 zł
CD PROJEKT
STRIKER'96™
W SKLEPACH OD 10 PAŹDZIERNIKA
STRIKER'96 to najbardziej realistyczna symulacja gry w piłkę:
rozgrywki od meczów pokazowych przez ligowe aż do mistrzostw Europy,
gra na boisku i w hali,
kilkanaście sposobów podań, strzałów i przejmowania piłki,
symulacja warunków pogodowych,
możliwość planowania taktyki gry.
STRIKER'96 to także:
możliwość gry w sieci,
doskonała grafika: widoki z różnych kamer, powtórki, symulacja oświetlenia.
Acclaim
Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51
ZAJRZYJ NA STRONĘ 13!
STREFA CD PROJEKT

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta graficzna SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złącza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkładka; Win '95PL, Win ks 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI EXE, Podręcznik Użytkownika w języku polskim.

5P75/8/850	2 449
5P100/8/850	2 645
5P120/8/1080	2 822
5P133/8/1080	3 106
5P150/16/1080	3 527
5P166/16/1080	4 017
5P200/16/1080	4 331

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX 133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 587
5P75/8/850	1 832
5P100/8/850	2 008

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD ROM'u !!

4H133/4/528	1 400
5H75/8/850	1 596
5H120/8/850	1 920
5H133/8/850	2 175

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	744
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	764
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	764
GoldStar 15" SVGA kolor	1 058
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 097
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 371
Bridge 17" 1280x1024 0.28 mm OSD	1 803
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 342
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 734
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 204

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4
Model 5220 antyodblaskowy monitor 14", mikrofon, głośniki

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare: Aptiva Guide

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP, DOS 6.2/WIN 3.11 lub Windows 95PL

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min.	625
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	990
820C, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1418
1600C, 600 dpi, 8 str./min. 512 kB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590
Kabel Centronics	5
Color Kit Deskjet 310	110
Color Kit Deskjet 600	123

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 3D Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	131
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Bookshelf Cd+Ms Works Win95	221
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection F.Win	135
Ms Creartive Writer Cd	45
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Strauss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	1143

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN+DKC	570

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	182
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	57
Attica European Video Atla	114
Attica World Cup Soccer Ency-	114
Bernard Of Hollywoods Marlin	57
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictonary	82
Dk The Way Things Work	135
Dk Ultimate Sex Guide	110
Essent.Coll.-Bussines	86
Euro Plus Professional Pack	343
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Historia Świata	57
Interactive Alphabet	61
Longman Interactive English	286
Proste Drogi Cd	70
Syracuse Language Ang+Voi.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106

Gry

11-Th Hour	98
A.T.F Cd	107
Accross The Rhine	102
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	115
Bad Mojo-Życie Karalucha	94
Buried In Time	110
Caesar II	107
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Formula 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Knights Chase	111
Last Dynasty	102
Lords Of The Realm	57
Magic Carpert 2	107
Megapack 4	111
Normality	107
Offensive	111
Peter Rabbit No Of Garden	89
Prisoner Of Ice	102
Raven Project	81
Red Rhino Cd	57
Ripper Cd	107
Road Warrior Quarantine II	86
Shellshock	96
Shivers	102
Shockwave	93
Silent Hunter	123
Space Bucks Cd	107
Su 27 Flanker	123
Su 27 Flanker (Dos)	126
Swat Police Quest	115
Thunderhawk 2 Firestrom	119
US Navy Fighters Gold	93
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98

Macintosh .... ☎

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Joysticki

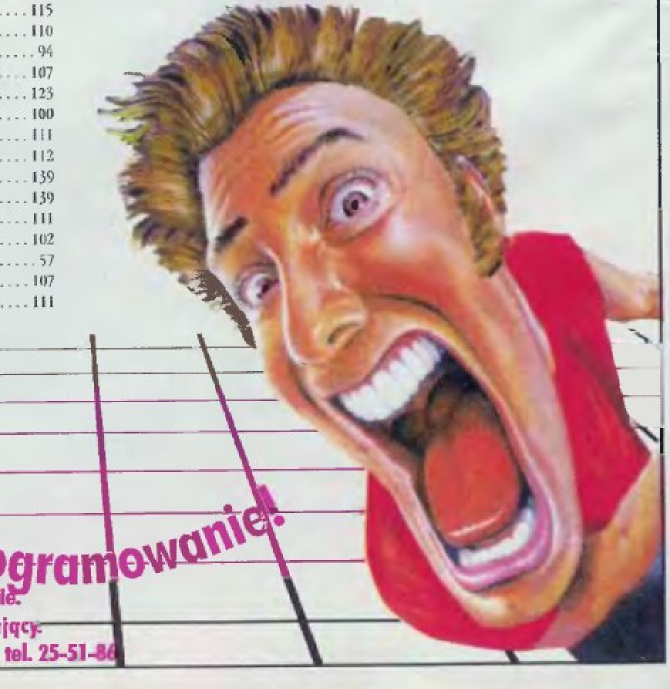
Thrustmaster PFCS2	423
Wingman Light	66
Thunder Pad	56
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152

Myszy

Ms Easyball (Serial)	135
Dexxa Maxstick	28
Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2	16
Mouseman Radio	245
Mouseman Upgrades Serial	106
Ms Home Mouse 1.0	78
Pilot Mause serial/PS2	74
Trackman Marble	261
Trackman Portable	114
Trackman Vista	180

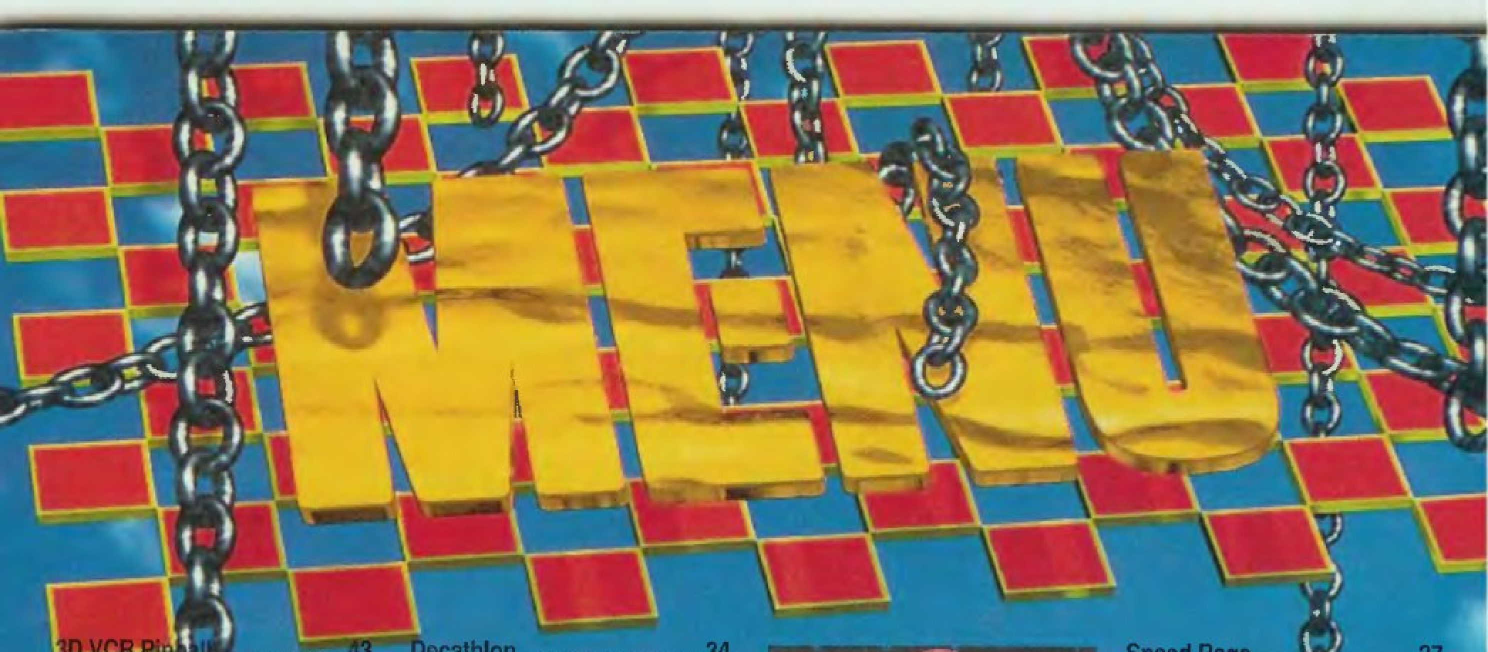
Głośniki

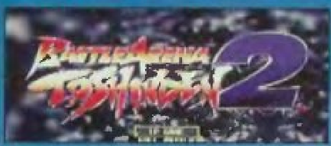
Datahrx Beta	540
Logic 3 SB203	48
Logic 3 SB225	89
Gp-88	53
Sony SRS-PC40 Aktywne	327



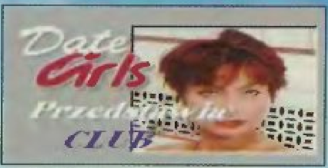
Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86









Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
... jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 145.000 egz.

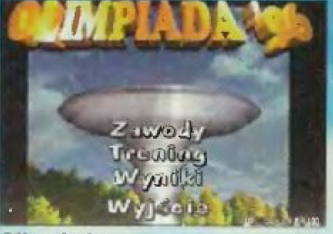
Adres redakcji
00-846 Warszawa 66
skrytka pocztowa 21
tel. (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
fax (0-22) 624-91-47, 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

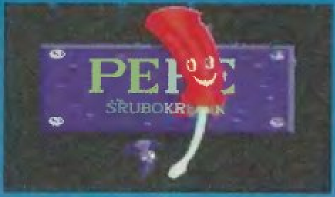




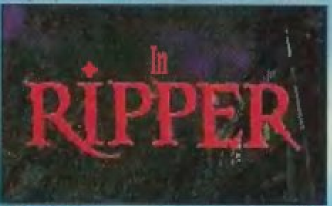








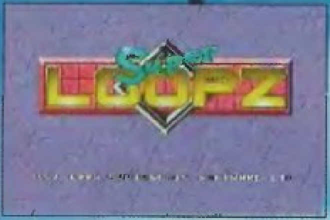


















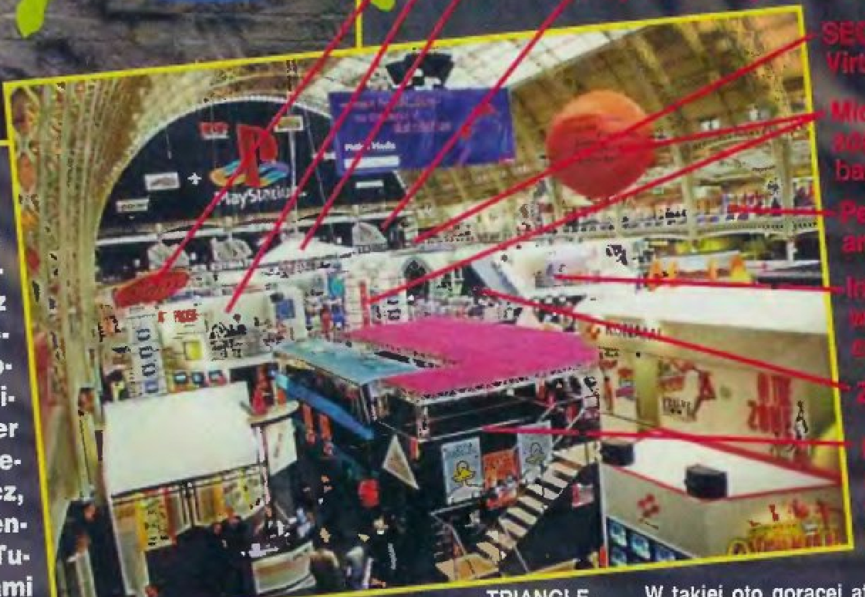


Czarny diabeł zaprasza do zamku Virgin



AUTUMN 96

ELECTRONIC COM



Początek września 1996. Londyn. Na łamach prasy nadal trwa ogólnonarodowa dyskusja o chorobie szalonych krów oraz o praktycznych sposobach walki ze zorganizowanymi gangami pedofilów, w lidze Manchester United sensacyjnie przegrał swój kolejny mecz, w kinach rządzą „Independence Day" i „Twister". Turystów spaceruje ulicami teraz trochę mniej. Londyn jest zachmurzony. Po raz kolejny stolica Albionu była miejscem największych europejskich targów gier komputerowych.

Kilkanaście dni wcześniej z wielkim hukiem inaugurowano w Hanowerze pierwszą edycję Cebit HOME, która, jak przez moment przypuszczano, może zagrozić prymatowi targów ECTS w Europie. Okazało się jednak, że w Niemczech gry niemal nie były widoczne, a z pewnością nie było to stosowne miejsce do prezentowania nowych produkcji. Na tydzień przed rozpoczęciem ECTS wybuchła druga bomba, iż VIRGIN INTERACTIVE, INTERPLAY i OCEAN postanowiły utworzyć wspólne przedsięwzięcie pod nazwą BIZZARE LOVE TRIANGLE. Ma to być firma zajmująca się przede wszystkim dystrybucją gier, ale nie tylko. Jeden z bossów VIRGIN zapowiedział: „To nie jest przedsięwzięcie obliczone wyłącznie na zysk. Jest troje udziałowców i wszyscy oni pozostają wobec siebie równi". Takie zgrupowanie sił potwierdza dostrzeżoną już przez nas na E3 tendencję, iż na rynku w najbliższych miesiącach będzie się dużo działo i wiele firm, które nie zdołają się wzmocnić, zmuszonych zostanie do zamknięcia działalności.

Trzecią ważną informacją poprzedzającą londyńską imprezę było obniżenie przez sklepy VIRGIN, a w ślad za nimi przez wiele innych, ceny QUAKE do 29.99 funtów. To bardzo poważny krok w walce cenowej, powodujący, że amerykański dystrybutor GT INTERACTIVE (a przy okazji też starający się o wykupienie TIME WARNER) wpadł w szał widząc na horyzoncie poważne widmo strat finansowych. Rozpoczęła się dyskusja, czy zaniżanie cen jest moralną praktyką. Wielu producentów twierdzi, że oznacza to psucie rynku, podczas gdy z punktu widzenia graczy jest to działalność jak najbardziej pożądana.

W takiej oto gorącej atmosferze rozpoczęły się trzynaste już w historii targi ECTS. Przybycie dosłownie wszystkich firm dystrybuujących gry na PC, wszechobecność Windows'95, silna pozycja gier konsolowych – to najkrócej ujęte wyznaczniki imprezy. Chyba nie wymagają one komentarza, bo już na kwietniowym ECTS to wszystko było jasne.

Najbardziej obleganą grą targów był z pewnością VIRTUA FIGHTER 3, na razie beta, ale i tak dająca niezłą orientację, co się będzie działo w pełnej wersji. Raczej nie należy liczyć, by ten przeznaczony dla salonów gier hit trafił szybko do Polski, bo cena jednego automatu to w zależności od wersji od 600 mln do ponad 2.5 mld starych złotych. Niemałym wydarzeniem była też poważna prezentacja MAGIC: THE GATHERING, połączona z rozdawaniem kart do tej gry. Wreszcie po prawie dwóch latach produkt jest na ukończeniu! W centrum Olympii działa-

ECTS JESIEŃ'96

ła telewizja „na żywo", jej program możliwy był do oglądania na ekranach rozmieszczonych w różnych miejscach hali.

Można było odnieść wrażenie, że zabrakło VIPów. Przez moment mignął nam tylko na stoisku ELECTRONIC ARTS Peter Molyneux (wciąż nie zdecydował się, czy odejść z BULLFROG). Wiele innych wielkich gwiazd przemysłu gier komputerowych jest albo w trakcie przechodzenia z jednej firmy do drugiej, albo zbyt zajęta swoimi sprawami, by przyjeżdżać z Ameryki. Na targach znajdowało się około 150 różnych firm, zacznijmy więc od najważniejszych.

VIRGIN

Dwukondygnacyjny zamek VIRGIN wyróżniał się wśród targowej infrastruktury. Szare ściany i ostro zakończone baszty wyrastały ponad sąsiadujący z nimi budynek ELECTRONIC ARTS. Wejścia pilnowali ponad dwumetrowi Murzyni ubrani w czarne z kapturami płaszcze z gwiazdą Dawida na piersi. Wyglądało to dość niesamowicie, a atmosferę dopełniały piekielne dźwięki wydobywające się z ukrytych głośników.

ką cenę trzeba unikać wydawania słabszych tytułów, w ciągu najbliższego roku, dwóch z pewnością przyniesie korzyść nie tylko jej samej, ale być może poprawi kondycję całej branży, cierpiącej ostatnio na zalew masy bezwartościowych produktów.

ELECTRONIC ARTS

Rozczarował ELECTRONIC ARTS. Firma, która w swoje motto ma niejako wpisane odwieczną walkę z VIRGIN, teraz w widoczny sposób ustąpiła kroku konkurentowi. Na stoisku EA po raz kolejny można było oglądać niemiłosiernie długo odkładane produkty BULLFROG, widoczna była też prezentowana bodaj na ośmiu komputerach strzelanina SOVIET STRIKE z helikopterem w roli głównej.



UWAGA! Fokker na drugiej...

korzystującą interfejs wspomnianego hitu. Produkcja ta jest już mocno reklamowana na internetowej stronie TRILOBYTE, na której dotychczas było tylko o dwóch wcześniejszych horrorach firmy.

PUTER TRADE SHOW AUTUMN 1996

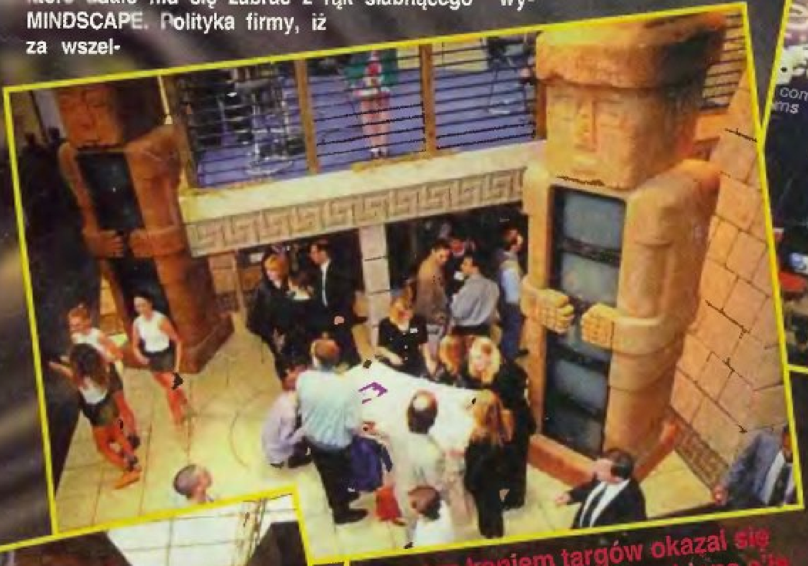
Scenografia scenografią, a gry to osobna sprawa. Z ręką na sercu trzeba powiedzieć, że VIRGIN obecnie nie ma ani jednego słabego tytułu. Koncern przejął VIACOM MEDIA, a wraz z nim cały pakiet gier spod znaku STAR TREK. Będzie też dystrybuował produkty SIR-TECH, które udało mu się zabrać z rąk słabnącego MINDSCAPE. Polityka firmy, iż za wszel-

Udało się natomiast EA przejąć TRILOBYTE, firmę która wyprodukowała legendarnego SEVENTH GUEST oraz jego kontynuację – ELEVENTH HOUR. Teraz pracują nad CLANDESTINY, komediową grą wy-

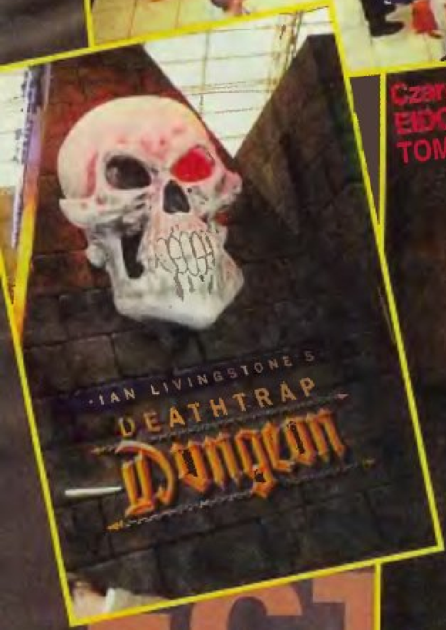
Bardzo dobrze wygląda za to już na pierwszy rzut oka LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2.

EIDOS INTERACTIVE

Na arenę gier komputerowych wkroczyła nowa firma.








Czarnym koniem targów okazał się EIDOS, i jego trzy laski zrobione a'la TOMB RAIDER

ECT





Stoisko Interplay wyglądało jak dekoracja do dobrego horroru

W przyszłości będzie bardzo głośno o EIDOS INTERACTIVE, warto więc od razu zapytać, skąd wzięła się ich potęga?

Sama firma EIDOS istnieje od sześciu lat, jeszcze do niedawna przynosiła straty, jednak ostatni rok okazał się dla niej szczęśliwy. DOMARK kosztował ją 13 mln dolarów, CENTREGOLD (czyli US GOLD, CORE DESIGN plus SILICON DREAMS) kolejne 30. Oba te zakupy były dla kupowanych ostatnią deską ratunku przed bankructwem, zwłaszcza dla DOMARK, któremu nie wypalił ani TANK COMMANDER, ani ABSOLUTE ZERO. W ciągu najbliższych dwóch lat EIDOS planuje wydanie około 35 gier, licząc w przypadku kilku z nich na nakłady powyżej 100.000 kopii.

Trzy ubrane w beżowe szorty, traperki i białe koszulki bez rękawów panienki reklamowały TOMB RAIDER pozując do zdjęć ze zwiedzającymi. Na swoim stoisku EIDOS miał przez moment Terry'ego Venablesa, reklamującego piłkarski manager. Pojawił się także Ian Livingstone, postać kultowa dla fanów rpg w wydaniu klasycznym, prezentujący najważniejsze obok TOMB RAIDER przedsięwzięcie firmy, DEATHTRAP DUNGEON.

SEGA PC

Firma inwestuje w gry na PC i na razie zajmuje się wyłącznie konwersjami przebojów z Saturna. Jeszcze w tym roku powinny się ukazać VIRTUA COP, DAYTONA USA, SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, natomiast VIRTUA FIGHTER i PANZER DRAGOON już są. Zarówno SEGA jak i SONY pytani o ich stosunek do Nintendo 64 tylko znacząco się uśmiechali, dając do zrozumienia, że mają przed sobą jeszcze minimum rok świętego spokoju.



PHILIPS MEDIA/BMG

Czołowym produktami PHILIPS są obecnie DOWN IN THE DUMPS oraz strzelanina NIHILIST. Obok tego ma w zanadrzu gry wyprodukowane przez inne firmy. PHILIPS będzie europejskim dystrybutorem produktów GTE ENTERTAINMENT, wśród których znajdują się między innymi TITANIC i TIMELAPSE. Można odczytać to jako ostrożność giganta mediów przy wchodzeniu na rynek gier. Rzeczniczka prasowa firmy powiedziała, że będą czekać, jak się sprzeda wchodzący właśnie do sklepów DOWN IN THE DUMPS, by ocenić, czy warto zajmować się w najbliższej przyszłości kolejnymi projektami.



Podobna ostrożność cechuje mające jedno z najbardziej pomysłowych stoisk na targach BMG. Ulokowani byli po prostu w dwupiętrowym autobusie. Po schodkach wchodziło się na górną kondygnację, a tam stało duże łóżko, na którym leżał notebook służący do prezentowania najnowszych produktów firmy.



MICROSOFT

Swą obecność na rynku gier zaznaczył MICROSOFT. Musiało się tak stać, skoro Bill Gates udzielił w ostatnich miesiącach kilku dużych wywiadów, w których wypowiadał się, co sądzi o grach komputerowych. Szef zaczął mówić o grach, więc firma musi nadążyć za jego słowami. MICROSOFT zdaje sobie sprawę z jednego: gdyby bardzo tego chciał, mógłby stać się w przeciągu kilku miesięcy czołowym producentem gier, tylko czy producentem, który potrafi zrozumieć, co oznacza ta rola?

Tymczasem więc firma rozpoczęła nową kampanię Hot for Windows. Wydzielone zostało osobne stoisko, na którym pokazywano gry różnych gatunków (m.in. DISCWORLD 2, LORDS OF THE REALM 2) stworzone wyłącznie w wersjach pod Windows'95. Hot for Windows dorobiło się własnego logo, które prawdopodobnie będzie w przyszłości umieszczane na pudełkach wybranych gier. W sumie wychodzi na to, że MICROSOFT swą kampanią promuje nie własne gry (tych póki co ma niewiele), lecz swój nowy system operacyjny.

Każda impreza ma swoje blaski oraz cienie. Nie można mówić, że wszystko się rozwija i jest kolorowe, skoro w niektórych przypadkach gołym okiem widać degrengoladę. W podobny stan weszło właśnie INFOGRAMES, dawniej jedna z najpoważniejszych postaci na rynku gier, zaś obecnie wydawca jedynie zręcznościówki SMURFS, której polska edycja z głosami aktorów ukaże się u nas już lada chwila. Poza tym firma zeszła na rynek programów edukacyjnych. Podobny los spotkał BRODERBUND, który gdyby nie pracujący nad MYST 2 bracia Millerowie ze współpracującej z nim niewielkiej firmy CYAN, już dawno poszedłby w zapomnienie. O MYST 2 na razie nie ma konkretnych szczegółów, wiadomo tylko, że przewiduje się premierę na przyszły rok.

DREAMWORKS

Jak mawiają, z dużej chmury mały deszcz. DREAMWORKS INTERACTIVE, którego udziałowcami są między innymi Bill Gates i Steven Spielberg, miało do zaproponowania NEVERHOOD, nietypową przygodówkę, ładną graficznie, ale wcale nie rewolucyjną. A przecież można było oczekiwać przełomu po wypowiedziach szefa DREAMWORKS: „Nasze gry będzie charakteryzował poziom kreatywności, jakiego można się spodziewać po triumwiracie Spielberg, Katzenberg, Geffen". Żaden z nich oczywiście nie zaszczycił swą obecnością skromnych dwóch komputerów DREAMWORKS, przyłączonych do stoiska MICROSOFT. Skoro już mowa o rozczarowaniach i chałach, trzeba wymienić wprost kilka przodujących w tej kategorii tytułów. Kompletnym strzałem kulą w płot okazuje się RETURN TO KRONDOR mającego niebotyczne aspiracje 7TH LEVEL. To po prostu kolejna gra



a'la nieśmiertelny ALONE IN THE DARK, ale wolna i ze sterylnym, opustoszałym światem. Żaden tam klasyczny RPG! Nie pomoże tu chyba ani piszący do niej scenariusz Raymond Feist, ani zamiary autorów powielenia sukcesu BETRAYAL AT KRONDOR. Gra wbrew



Ta przechodzona aktorsi emulowała Barbie

wcześniejszym zapowiedziom jest cały czas na wczesnym etapie produkcji, co pozwala mieć nikłą nadzieję, że sporo się w niej zmieni.

SIERRA

Obok tak straszliwych nieporozumień jak LIGHTHOUSE, które interfejsem i wyglądem lokacji przypomina nie MYST lecz starożytną ELVIRĘ, SIERRA ma na składzie kilka niezłych propozycji. Przede wszystkim LORDS OF THE REALM 2 oraz BETRAYAL IN ANTARA, wydających się spełniać pokładane w nich oczekiwania. O tej bardzo obiecującej strategii i role-playing dokładniej napiszemy za miesiąc.

SIERRA w ramach promocji RAMA, przygodówki opartej na twórczości klasyka s-f Arthura Clarke'a urządziła drugiego dnia targów zakrapianą potańcówkę na kilkaset osób w jednym z londyńskich klubów nocnych.

O tandetnym horrorze PHANTASMAGORIA 2 pisaliśmy już w relacji z E3, w Londynie na stoisku SIERRY raczej unikano pokazywania tej gry. Był natomiast LARRY 7. Po kilku minutach oglądania prezentacji nasuwa się nader oczywisty wniosek: forget the interaction! Larry siedzi przykuty kajdanami do płonącego łóżka, trzeba gdzieś kliknąć, żeby się uwolnił. Potem klik na krześle, Larry wybija nim szybę w oknie. Klik na lampie – Larry'ego poraża prąd. Bliżej stąd do DRAGON'S LAIR niż do LARRY 6 – przynajmniej takie są pierwsze wrażenia. Po raz n-ty potwierdza się opinia o SIERRA ON-LINE: „Z nią nigdy nic nie wiadomo".

INTERPLAY

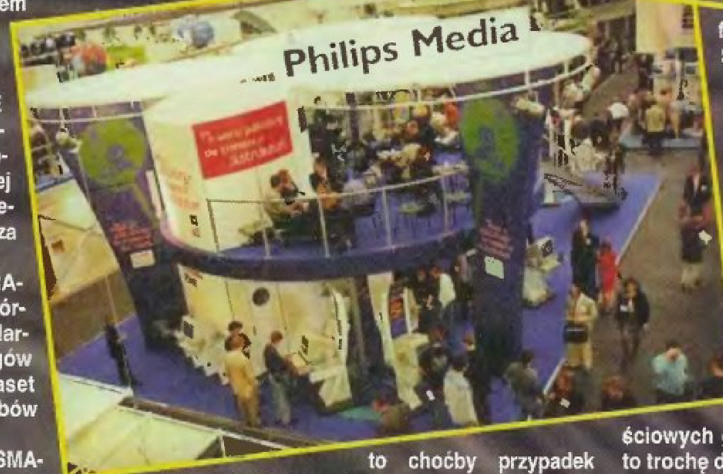
Oferta INTERPLAY (hasłem reklamowym firmy stało się „Feed your Head" – nakarm swoją głowę) oscyluje od znakomitego MURDER DEATH KILL, poprzez bardzo dobry FALLOUT, średni MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH, aż po żenujące DRAGON DICE i BLOOD & MAGIC, oba oparte na zakupionej od TSR licencji na ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. W sumie INTERPLAY ma dużo tytułów, ale brakuje mu pewnych przebojów, takich na przykład jakimi dysponuje VIRGIN czy NOVALOGIC; ta ostatnia firma miała tylko trzy, ale bardzo obiecujące produkty: COMANCHE 3, ARMORED FIST 2 oraz F-22. Tytuły trzeba jednak wydawać, a nie zapowiadać, zobaczymy czy jesienny schedule list INTERPLAY okaże się zgodny z rzeczywistością. DRAGON DICE i BLOOD & MAGIC czekają na premiery już około roku.

Za to z HEART OF DARKNESS dzieją się rzeczy zupełnie niebywałe. SEGA zapłaciła miliony dolarów, żeby produkt był dostępny na Saturna, licząc że będzie stanowił czołową pozycję w gwiazdkowej ofercie firmy. Tymczasem wiadomo już, że ani wersja na PC, ani na Saturna nie ukażą się przed 1997. Wiceprezydent VIRGIN stwierdził lakonicznie: „Jesteśmy świadomi, że z powodu odkładania wydania gry jej czas może minąć, ale obstajemy przy tym, by dopracować ją do perfekcji". HEART OF DARKNESS znajduje się w produkcji od czterech i pół roku, jego wstrzymywana premiera stanowiła jedną z głównych przyczyn zeszłorocznych strat finansowych VIRGIN. Żeby nie mówiono w nieskończoność o nie respektowanych terminach, postanowiono uciszyć sprawę: HEART OF DARKNESS na targach nie było, zniknął również z oficjalnej listy wydawniczej VIRGIN.

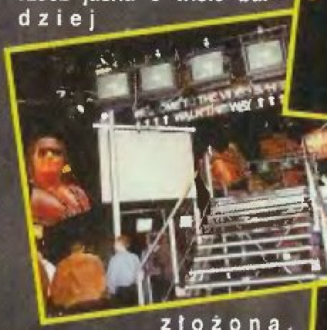


Ogień vs. woda
Konsole vs. PC-ty
Mordobicia vs. przygodówki
Gulash vs. Micz...
...różnica zdań

Inne „przerwane dekady" to choćby przypadek IRON ANGEL, kosmicznego symulatora z OCEAN, którego produkowano tak długo, że obecnie uznano, że gdyby w najbliższym czasie miał wejść na rynek, byłby mocno przestarzały. Unowocześnianie go pochłonęło by zbyt dużo pieniędzy, więc jak dowiedzieliśmy się od rzecznika prasowego firmy – projekt został skasowany.



Żeby sobie wyobrazić, dlaczego gry wciąż pozostają w tyle za branżą filmową, wystarczy przytoczyć proste dane. W zeszłym roku w Wielkiej Brytanii największym growym hitem okazał się COMMAND & CONQUER (35.000 sprzedanych kopii), a spośród sprzedanych kaset wideo – THE LION KING – z nakładem... prawie 3.5 mln kaset. Czyli stukrotnie większym! Nie pomogą tu proste tłumaczenia, że to przede wszystkim piractwo blokuje rozwój rynku gier, odpowiedź na to pytanie jest rzecz jasna o wiele bardziej złożona. Z drugiej strony, sama myśl by nakłady gier zrównały się z produkcją filmową wydaje się przy dzisiejszym stanie rzeczy nieco butna.



Szybko podsumujmy wnioski. Na przykładzie firm SONY, PHILIPS i MICROSOFT widać, że finansowi giganci wciąż nie są do końca przekonani, czy na całego angażować się w gry komputerowe. Średnie firmy są wykupywane przez potężniejsze, na tym tle mile zaskakuje przypadek CRYO INTERACTIVE rozpoczynającego właśnie działalność jako niezależny dystrybutor. Do dominujących gałęzi: strzelanin a'la DOOM, strategii a'la COMMAND & CONQUER, przygodówek a'la MYST doszło nowe zjawisko – sporo przygodowo-zręcznościowych gier z komiksową grafiką. W sumie to trochę dziwne, że w dobie gdy gry komputerowe wkraczają w XXI wiek, rozwija się moda na kreskówki. Ale ktoś inny powie, że nie ma w tym nic dziwnego, dlatego ograniczmy się tylko do odnotowania powyższego faktu. Miłym akcentem okazał się prezentowany na stoisku FLAIR rodzimy produkt LEW LEON, dzieło wrocławskiej firmy LERYX-LONGSOFT.

Choć z Anglii wracaliśmy z kłopotami (były korki przy dojeździe na lotnisko Heathrow), przyszło nam stwierdzić, że były to największe i chyba „najlepsze jak dotąd targi ECTS. Od przyszłego roku będą się one odbywać tylko jesienią, gdyż kwietniowa edycja nie jest w stanie wytrzymać konkurencji z o miesiąc późniejszym E3. Jednak koniec lata 1997 znów będzie znakomitym terminem do zaprezentowania produktów, jakie mają się pojawić w najlepszym, jesienno-świątecznym okresie wydawania gier.

Piotr Mańkowski



Stefan odszedł tylko na chwilę...



MANGA na żywo w wykonaniu ACCLAIM

ECTS JE

Gier na ECTS było jak zwykle bardzo dużo, lecz większość z nich pokazywano na targowych imprezach już po kilka razy. I my o tych powstających produktach pisaliśmy już wielokrotnie, postanowiliśmy więc nie iść na skróty nie wyliczać wszystkiego, co było wystawiane, lecz wyselekcjonować elitę tytułów. Poniższe zestawienie w zasadzie nie oznacza „najlepszej dziesiątki targów", a raczej dziesiątkę gier, które swym pojawieniem się wywołały najwięcej szumu wśród zwiedzających. Staraliśmy się, by lista ta była jak najbardziej obiektywna. Cały czas trzeba jednak pamiętać, że ostatecznej oceny produktu można dokonać dysponując pełną wersją programu, dlatego zastrzegamy, że każda podobna lista może być traktowana jako tzw. „najlepsze pierwsze wrażenie".

Warto zauważyć, że na przykład TOMB RAIDER wcześniej pokazywany nie robił tak dużego wrażenia, dopiero teraz wyrósł na prawdziwą gwiazdę. Podobnie sytuacja ma się z GUARDIANS OF DESTINY oraz RED ALERT, które z miesiąca na miesiąc rosną w siłę, okazują się coraz bardziej interesujące. A zatem – przed wami dziesięć największych pozytywnych niespodzianek jesiennego ECTS!

1 TOMB RAIDER
– CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE

Dlaczego właśnie TOMB RAIDER? Przygotowywana na PC, Saturna i PlayStation gra wygląda równie wspaniale! Wysoka rozdzielczość, trójwymiarowe środowisko i trzymająca w napięciu akcja.

Potężny syndykat wynajmuje najlepszego z najlepszych zawodowych morderców do czegoś z rodzaju „Mission: Impossible" – chodzi o odnalezienie artefaktu nazywanego Scion. Nikt nie wie, gdzie się on obecnie znajduje ani jaką posiada moc, o jego istnieniu wspominają tylko legendy. Do zadania wyznaczona zostaje Lara Croft, wyrusza na poszukiwania, szybko odkrywając, że jest tylko pionkiem w większej grze. A że nie podoba jej się ta rola, chwyta sprawy w swoje ręce, uwalniając się spod opieki promotorów.









Niektóre motywy w grze są bardzo realistyczne, na przykład w ruinach peruwiańskiego miasta Lara odkryje rytualny ołtarz z rozrzuconymi szkieletami Inków i hiszpańskich konkwistadorów. Generalnie Lara walczy ze zwierzętami – potężnymi niedźwiedziami czy wilkami. Nowinką jest możliwość zmieniania ustawienia kamery bez konieczności przemieszczania bohaterki.

Łącznie zawartych zostało 12 poziomów podzielonych na cztery strefy. Pierwszą jest Vilcabamba, zaginione miasto Inków. Druga to antyczny grecki labirynt, w którym grasuje Minotaur. Miejscem akcji kolejnych poziomów jest Egipt. Ostatnia zaś strefa to ruiny Atlantydy, mitycznej wyspy, która jak sądzono istniała kiedyś na Oceanie Atlantyckim lub Morzu Śródziemnym, dopóki nie została zniszczona przez meteoryt. Pomiędzy etapami oglądamy renderowane scenki przerywnikowe. Miodzio.

2 LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY
– WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

Z tego co widać, nowe LANDS OF LORE ma niemałe szanse sięgnięcia po tytuł RPG wszech czasów. Sympatyczni Amerykanie z Las Vegas przygotowują grę wspaniałą wizualnie, ogromną objętościowo i treściowo, która jednak nie poświęca elementów RPG dla zręcznościowej akcji.

Gracz wciela się w postać Luthera, marnotrawnego syna czarodziejki Scotii. Będzie on musiał odkupić winy swej matki i zwiedzić wiele krain w poszukiwaniu magii, dzięki której uda mu się odzyskać dobre imię. W pierwszych scenach Luther staje przed obliczem Draracle'a, potem trafia do pałacu, gdzie jest pilnowany przez Bacattę (obie postacie pamiętamy z pierwszej części cyklu LANDS OF LORE).

Zastosowany w grze engine 3D jest bardzo płynny, nawet w rozdzielczości SVGA na szybkich Pentium nie ma zwolnienia szybkości przesuwu ekranu. Wielkie wrażenie w GUARDIANS OF DESTINY robi pełna integracja środowiska gry ze scenkami przerywnikowymi. Idąc lasem docieramy na przykład do szemrzącego wodospadu. Widać już z daleka, jak ze skał spadają fontanny wody, dopiero gdy podejdziemy bliżej „uruchamia się" najazd kamery, przenoszący nas do stóp wodospadu. Przejście pomiędzy częścią interaktywną a filmikami jest bardzo płynne.





Luther może się przeobrażać w dwie inne postacie: wyposażoną w pazury bestię oraz jaszczurkę, przez co łatwo może się ukryć w zaroślach czy wejść do miejsc, gdzie człowiek by się nie wśliznął. W GUARDIANS OF DESTINY można niszczyć fragmenty otoczenia.

Znajdujący się na stoisku VIRGIN niemal tuż obok DAGGERFALL wzbudzał znikome zainteresowanie, podczas gdy obok gry WESTWOOD cały czas kłębił się pokaźny tłumek. Gra BETHESDY jest po prostu mniej widowiskowa, z nieco topornym interfejsem. GUARDIANS OF DESTINY to w porównaniu z nią czysta poezja i świat fantasy niczym z książek mistrzów gatunku. Marzec 1997 jest w tej chwili oficjalnym terminem premiery.

3 CURSE OF MONKEY ISLAND

– LUCASARTS/VIRGIN

RED ALERT, LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY, DAGGERFALL, TERMINATOR: SKYNET – w porządku, wszystko to widzieliśmy już wcześniej u VIRGIN. PANDORA DIRECTIVE, CURSE OF... co takiego!? Jedna z najsłynniejszych przygodówek wszechczasów powraca?



Autorzy mówią: „CURSE OF MONKEY ISLAND kontynuuje dobre tradycje LUCASARTS, niepodrabialne poczucie humoru, wciągająca fabuła oraz niezapomniane postacie. Włączyliśmy do nowej gry piratów-komików, kanibali-wegetarian oraz gościa, którego imię brzmi Ciastkoprzytulacz".

Akcja CURSE OF MONKEY ISLAND rozpoczyna się w momencie, gdy wciąż aktywny LeChuck postanawia uczynić gubernatorową Elaine Marley swą niemartwą narzeczoną. Do akcji wkracza Guybrush Threepwood, zakładając swej ukochanej przez pomyłkę na palec magiczny pierścień, który zamienia ją w złotą statuę. Bohater będzie musiał odnaleźć sposób na odwrócenie klątwy, a następnie na ukrócenie zakusów LeChucka. Ba-



śniowa grafika kojarzy się z KING'S QUEST 7, motywy muzyczne pozostały takie same jak dawniej. LUCASARTS obiecuje przygotować premierę na wiosnę 1997, ale trudno wierzyć że przed 1998 gra się ukaże. To przecież jej pierwsze targowe pojawienie się. Z pewnością będziemy jeszcze o niej pisać wielokrotnie.

4 PRIVATEER 2: THE DARKENING

– ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

Nic nie słychać o WING COMMANDER 5? Nic dziwnego, skoro sporo utalentowanych autorów nagle odeszło z ORIGIN, włączając Chrisa Robertsa, który założył własną firmę o nazwie ANVIL. Wiadomo nie od dziś, że nie mający jeszcze ukończonej trzydziestki Roberts ma gigantyczne ambicje dotyczące obecnie branży filmowej. Mówiąc wprost, Chris chciałby reżyserować filmy i jest całkiem niewykluczone, że już niedługo uda mu się tego dokonać.

Tymczasem ORIGIN próbuje udawać, że nic się nie stało, co czyni przygotowując premierę PRIVATEER 2. Program w zarysach nie różni się od hitu z 1993 roku, wyposażony natomiast zostanie w podrasowany engine oraz wzorem WING COMMANDER, sfilmowane postacie zastąpią rysowanych ręcznie kolesi z dużymi szczękami.

ORIGIN tak skonstruował engine symulatora, żeby na ekranie mogło jednorazowo znajdować się



nawet 30 pojazdów kosmicznych. Do wyboru pozostaje około 150 misji oraz 20 statków. Misje wahają się od zadań kurierskich, zleceń zniszczenia czegoś, aż po eskortowanie ważnych głów. Wszystkie pojazdy posiadać będą możliwości ulepszania, dobudowywania nowych gadżetów.

Galeria aktorów pojawiających się w sekwencjach Full Motion Video prezentuje się nad wyraz okazale. Nie ma co prawda Malcolma McDowella, ale występujący w PRIVATEER 2 aktorzy to już prawie pierwsza światowa liga. Przede wszystkim John Hurt (w „Obcym" grał tego z załogi, którego jako pierwszego zainfekowała kosmiczna maszkara, w „Człowieku Słoniu" grał oszpeconego przez naturę biedaka, wystąpił też między innymi w filmowej adaptacji „1984") – ma on w historii kina miejsce trwalsze niż McDowell. Obok niego pojawią się gwiazda kina francuskiego Mathilda May oraz Christopher Walken, znany już z RIPPER. Partnerować im będą Jurgen Prochnow („Diuna", „Gliniarz z Beverly Hills 2") oraz Brian Blessed („Robin Hood", „Dużo hałasu o nic"). Jest to bez dwóch zdań najlepsza obsada aktorska, jaka pojawi się w grze komputerowej. Obszerniej o tej arcyciekawej produkcji napiszemy już za miesiąc.



5 DARK EARTH

– MINDSCAPE

W XXIII wieku wielka kometa zbliża się do Ziemi, rozpadając się w atmosferze na setki meteorytów, które niemal całkowicie niszczą powierzchnię błękitnej planety. Zapada wieczna noc, obłoki pyłów przesłaniają słońce, w sposób zastraszający



spada temperatura. Pojawiają się dziwne stworzenia – pełzacze, zabijające każdego, kto odważy się zbyt długo przebywać na powierzchni. Ale jest jeszcze odrobina nadziei w tym ponurym świecie. Oto zdarza się cud i w wielu miejscach przez czarne niebo przebijają się smugi światła. W miejscach, gdzie padają na ziemię, powstają prymitywne osady, których mieszkańcy oddają cześć bogu Słońcu. W jednej z takich oaz życia rodzi się bohater, któremu będzie dane odnaleźć sens legend i nauczyć się obsługiwać urządzenia sprzed kataklizmu, by wyzwolić cały świat.

Ta niebanalna fabuła pochodzi z powstającej gry DARK EARTH. Oto pierwsze informacje o tym projekcie, który już niedługo stanie się wielkim przebojem. Gra wykorzystuje pomysł z ALONE IN THE DARK, tyle że postacie poruszają się o wiele naturalniej i zawierają o wiele więcej szczegółów niż zbudowane z niezbyt dużej ilości wielokątów postacie z gry INFOGRAMES. W DARK EARTH ważną cechą jest to, że środowisko gry nie jest statyczne – z komina sączy się dym, po ziemi grasują małe stworzonka, na tle ciemnego nieba widać fruwające ptaki, w lochach płoną pochodnie. Całość prezentuje się bardzo realistycznie. Intro jest absolutnie doskonałe, renderingi prezentują się tak dobrze jak chyba w żadnej wcześniejszej grze.



6 SCREAMER 2

– MILESTONE/VIRGIN

Wciąż nie ustępuje nawałnica wyścigów samochodowych na PC. Po tym jak SEGA postanowiła przenieść na tę platformę DAYTONA USA oraz SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, poprzeczka podniesiona została nader wysoko. Wśród konkurentów SEGI jest jednak firma MILESTONE będąca w stanie skutecznie konkurować z japońskim gigantem. SCREAMER, którego pierwsza część była dość wierną kopią DAYTONA USA, doczeka się kontynuacji. Co tu dużo mówić, kontynuacji, która zrywa kask i która okazała się najlepszymi wyścigami jesiennego ECTS.

Autor gry Antonio Farina słusznie powiada, że dostęp do sieci ma bardzo mały procent graczy. Stąd całe to mówienie o możliwości grania po kilkanaście osób naraz ciągle jeszcze pozostaje w sferze pobożnych życzeń. Farina wprowadził do SCREAMER 2 możliwość gry we dwóch na jednym komputerze przy podzielonym ekranie (ach, te czasy POLE POSITION 2!). MILESTONE absolutnie nie obawia się SEGA RALLY, twierdząc, że



SCREAMER 2 będzie bardziej wierną symulacją samochodu niż zręcznościową, pozbawioną realizmu przepychanką samochodzików. Posiadać będzie sporo zróżnicowanych terenowo tras wiodących między innymi przez Anglię, Skandynawię, Kalifornię, amazońską dżunglę i Egipt.

SCREAMER 2 jest znacznie trudniejszy od poprzednika, trzeba niczym w NEED FOR SPEED uważać, by od razu na początku przeciwnicy nie uciekli, bo potem praktycznie nie ma szans ich dogonienia. Kamerę można ustawiać zarówno za kierownicą, jak i z tyłu samochodu. Po skończonym wyścigu istnieje sposobność obejrzenia z niego powtórki, przekazywanej przez kamery umieszczone w różnych miejscach trasy. Widzieliśmy to, graliśmy i dodajmy tylko, że na SS CD'39 znajduje się interaktywne demo SCREAMER 2.

7 COMMAND & CONQUER: RED ALERT

– WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

O RED ALERT pisaliśmy już kilkakrotnie, krótko więc tylko odnotujmy nowe dotyczące go informacje. Zawartych zostanie ponad 40 misji, a także edytor terenu pozwalający na tworzenie własnych scenariuszy. Wydobywanymi surowcami będą tym razem rudy (ore). Autorzy z WESTWOOD STUDIOS przewidzieli możliwość gry poprzez Internet.



VIRGIN podaje, że sprzedaż COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN (taki jest pełny tytuł gry, którą wszyscy nazywaliśmy COMMAND & CONQUER) przekroczyła 1 milion kopii. RED ALERT trafi do sklepów już w listopadzie.



8 DISCWORLD 2

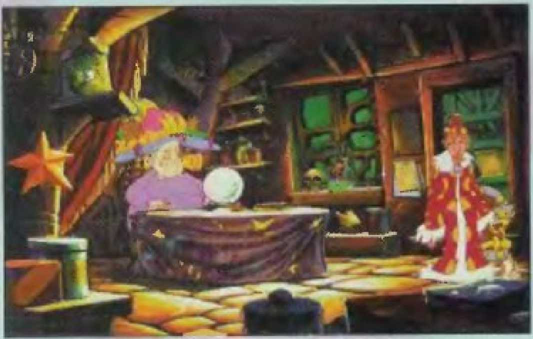
– PERFECT ENTERTAINMENT/PSYGNOSIS

BROKEN SWORD i PANDORA DIRECTIVE są już ukończone i obie te gry są już oficjalnie



dostępne w Stanach. Kolejny silny kandydat do miana przygodówki roku jeszcze się nie ukazał i przed Gwiazdką nie należy się go spodziewać.

Autorzy z PERFECT ENTERTAINMENT przechwalają się, że w DISCWORLD 2: MISSING PRESUMED prawie nie występuje słynny tekst „To nie działa" – wzorem gier LEGEND zawarto mnóstwo tekstowych odpowiedzi na poczynania gracza. Animacja jest naprawdę pierwsza klasa, scenki przerywnikowe 3D wykonane na Silicon Graphics. DISCWORLD 2 jest rewelacyjnie wykonaną grą, z zachowaniem zalet oryginału. Ankh-Morpork znów wita graczy, ale tym razem problem jest poważniejszy: zawieruszył się gdzieś wysoki chudzielec z pustymi oczodołami i kosą w dłoni, chudzielec, którego nazywają powszechnie Śmierć!



9 DIABLO

– BLIZZARD ENTERTAINMENT

BLIZZARD ENTERTAINMENT ulokowany był w dwóch miejscach. Konwencjonalne stoisko w Olympii obsługiwane było przez nie mających o niczym pojęcia gońców, dopiero w pobliskim Hiltonie rezydować miała ekipa DIABLO. Na pierwszym piętrze tego superekskluzywnego hotelu na jednych z drzwi widniała niepozorna tabliczka z napisem BLIZZARD, a w środku czekały dwa komputery i jeden szczupły inaczej brodacz, ledwo mieszczący się w fotelu przed ekranem. Brodacz na swoim notebooku miał zainstalowane jedynie Windows'95 oraz beta-wersję DIABLO.

Dla przypomnienia: DIABLO to RPG z izometrycznym widokiem na pole akcji, rozgrywający się w średniowiecznej scenerii. Już w intro widać kruka wydziobującego robaka z rozkładającego się ciała, dyndających na stryczkach wisielców oraz piekielne bestie czyhające w katakumbach.



DIABLO charakteryzuje losowy generator poziomów, w każdej grze trzeba oczywiście wykonać kilka takich samych czynności, ale droga do nich jest za każdym razem inna. Rycerz, którego prowadzimy posiada dwa liczące się wskaźniki: energię i mana. Często walczy się z kilkoma potworami naraz, trzeba wtedy jak najszybciej wywijać mieczem. Świetnie zrobiono grę świateł, gdy widać drgającą poświatę otaczającą pochodnie. Bardzo wygodny jest interfejs: nie ma kłopotów z podnoszeniem artefaktów, w przypadku gdy bohater wejdzie za ścianę, przez którą z powodu izometrycznego rzutu zostaje zasłonięty, widzimy jego kontur. Wszystko po to, by się nie zgubić.

Pokazano nam również bardzo wczesną wersję STARCRAFT, zapowiadającego się na absolutnie szokujący przebój. Wykonany jest lepiej niż WARCRAFT 2, można w nim walczyć zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchniach planet.



10 MURDER DEATH KILL

– SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY

Przyszłość. We Wszechświecie pojawia się niespotykany wcześniej fenomen: energetyczne strugi mogące być niewyczerpanym źródłem energii. Ludzkość nie może się nacieszyć historycznym odkryciem, bo na naszą planetę przybywa garnizon Obcych. Ani ONZ, ani WHO nie są w stanie z nimi negocjować, da się do nich przemówić tylko za pomocą laserów.

Oryginalnym producentem MDK jest firma SHINY ENTERTAINMENT słynna z EARTHWORM JIM. Bohater biegnie naprzód, kamera podąża za nim, bohater strzela, Obcy wiją się w konwulsjach. Przeciwnicy nie umierają tak po prostu, konają w dość realistyczny sposób.

Autorzy reklamują różnorodne bronie, jakie pojawią się w MDK – na przykład za pomocą celownika laserowego snajper będzie mógł dostrzec stojącego milę dalej Obcego, pijącego akurat kawę. Będzie mógł odstrzelić albo filiżankę, albo w razie potrzeby – głowę delikwenta. Grafika MDK jest szybka, akcja ostra. Spośród wszystkich prezentowanych strzelanin na PC ta podobała nam się najbardziej.



Za miesiąc dalsza część relacji, w której między innymi znajdą się miniwywiady z Jonem Ritmanem (autorem ośmiobitowych hitów MATCHDAY, HEAD OVER HEELS i BATMAN, obecnie pracującym na PC nad grą QUINTESENTIAL ART OF DESTRUCTION), Tony Crowtherem (REALMS OF THE HAUNTING), Erinem Robertsem (PRIVATEER 2) oraz Frederickiem Raynalem (ALONE IN THE DARK, LBA. Umieścimy też przegląd pozostałej części gier ze SWIV, X-WING VERSUS TIE FIGHTER, LOST ADMIRAL, BETRAYAL AT ANTARA, LITTLE BIG ADVENTURE 2, F-22, FX FIGHTER 2, BATTLEGROUND: ANTIETAM/SHILOH na czele. Będą cztery rewelacyjne gry z CRYO, zrobiony przez twórcę serii gamebooków z lat siedemdziesiątych Iana Livingstone'a DEATHTRAP DUNGEON, niemal rewolucyjne CREATURES, które być może przełamią wreszcie opinię, iż produkcje z pogranicza gier i programów edukacyjnych okazują się nudne. Dokładnie opiszemy ofertę nowej twarzy w przemyśle gier komputerowych – firmy TELSTAR, która ma w rękawie kilka godnych oka produktów, zwłaszcza baśniową przygodówkę FABLE. Przyjrzymy się zręcznościowym grom AMOK i SCORCHER z amerykańskiego SCAVENGER, nowatorskiej przygodówce TOONSTRUCK z VIRGIN oraz HARDWAR z GREMLIN. To wszystko? Bynajmniej nie, dodajcie do tego następne drugie tyle tytułów plus informacje o firmach oraz autorach gier. Na koniec reportaż z Sega World, dopiero co otwartego w Londynie „wirtualnego miasteczka".

STREFA CD PROJEKT

STRONNICZY PRZEGLĄD RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH

Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Witamy! Dziś znowu garść wieści z naszej firmy. Właśnie wróciliśmy z targów ECTS (Londyn), gdzie byliśmy dość silną ekipą. Jak zwykle spotkaliśmy tam mnóstwo ważnych i ważniejszych osób z branży, no i oczywiście zabieganych reporterów z Secret Service. Co było na targach przeczytacie w sprawozdaniu redakcyjnym. My od siebie możemy dodać, iż Polska ma dla zachodnich producentów coraz większe znaczenie. Sprzedaje się u nas znacznie więcej legalnych gier niż w zeszłym roku, a liczba graczy rośnie. Gdyby chociaż połowa z nich kupowała legalne gry to bylibyśmy jednym z bardziej znaczących rynków w Europie. Nie martwcie się jednak, nie jest tak źle.

Walka z „piratem" trwa...

NEWs z pierwszej ręki

To ja - Marcin. Usiadłem i napisałem te słowa w Londynie, bo zobaczyłem coś, co odmieniło mnie na zawsze...

DIABLO - gra mojego życia. To nic, że działa tylko pod Windows 95, warto dla niej zmienić system. Wspaniała realistyczna trójwymiarowa grafika, umięśniony bohater (to ja!), trudna misja, a dookoła aż roi się od potworów. Jeśli jeszcze wam mało to dodam, że po sieci jednocześnie może grać aż osiem osób. To jest to. A dzięki nam DIABLO już wkrótce zawita do waszych domów!

SHATTERED STEEL - doskonały symulator futurystycznej maszyny bojowej. Szczegółowa grafika otoczenia, dopracowane efekty świetlne i płonące wraki zniszczonych robotów tworzą klimat, który zostawia w tyle inne gry tego rodzaju.

JUŻ NIEDŁUGO „LEW LEON"

Jesteśmy coraz bliżej godziny „0", czyli premiery LWA LEONA. Już 28 listopada gra pojawi się w sklepach w całej Polsce.

LEW LEON to nasza druga (po grze „Nowy Teenagent") i największa produkcja. Możemy już uchylić rąbka tajemnicy i powiedzieć wam co nieco o tej grze.

Powstawała ona dwa lata, projekt urodził się we Wrocławiu, a pracowało przy nim 20 osób.

Gra jest generalnie platformówką, ale oprócz skakania, chodzenia, pływania i latania trzeba od czasu do czasu znaleźć jakiś przedmiot, czy rozwiązać zagadkę. Cała gra składa się z dwunastu złożonych etapów zapewniających wiele godzin zabawy, a także z siedmio minutowego intra opowiadającego historię LWA LEONA i jego skradzionej korony.

Nie wierzcie pustym słowom. Już niedługo na Cover CD Secret Service ukaże się „grywalne" demo Lwa. Życzymy miłej zabawy.

PSYGNOSIS · BLIZZARD ENTERTAINMENT · Acclaim entertainment, inc. · Blue Byte · Interplay · DK Dorling Kindersley

GDZIE KUPOWAĆ GRY?

Sklep rekomendowany

Dobra wiadomość dla mieszkańców Włocławka i okolic. Chcemy wam polecić pierwszy sklep z grami komputerowymi.

Nie mając od was listów ani opinii, sami musieliśmy się rozejrzeć za dobrym sklepem z grami, no i znaleźliśmy. Sklep **DANIEL** we **Włocławku**, bo o nim mowa, ma szeroki wybór najnowszych gier. Nowości trafiają na półkę nie później niż w Warszawie.

Sklep mieści się przy ul. Witosa 4 w domu handlowym „Wiślanin". Czynny jest od poniedziałku do piątku w godzinach 10-19, a w sobotę od 10 do 15. Polecamy!

Komputery „Made in CD Projekt"

No może niezupełnie, ale już niedługo pokażemy i zaczniemy sprzedawać coś ekstra dla graczy (i nie tylko). Będą to naprawdę szybkie i niezawodne Pecety w 100% firmowe. Na razie tylko tyle, więcej za miesiąc. TESTY TRWAJĄ.

Dwa nowe sklepy firmowe

UWAGA! Nie lada gratka dla graczy z Warszawy i Krakowa. Już 1-go października zostaną otwarte dwa nowe, wspaniałe sklepy firmowe: w Warszawie przy ulicy Pereca 2 (przy giełdzie komputerowej) oraz w Krakowie przy ulicy Starowiślnej 65 (10 minut od rynku). Co będzie można tam znaleźć? Po pierwsze największy wybór gier komputerowych na Peceta i konsolę Sony Playstation, po drugie fachową i miłą obsługę, która pomoże w dokonaniu wyboru, a po trzecie każdy tytuł będzie można obejrzeć i „przetestować" przed zakupem.

Zapraszamy także do naszego sklepu firmowego w Warszawie przy ul. Indyjskiej 25a, tel. 672-80-18.

Przyjdź, a resztę zostaw nam.

WSPANIAŁA 7-ka

wrzesień

siedem najchętniej kupowanych gier w sklepie firmowym CD Projekt w dniach 15.08-15.09.

1. QUAKE (NOWOŚĆ)
2. THE SETTLERS II
3. GRAND PRIX 2
4. DUKE NUKEM 3D (STOP)
5. DEADLINE (NOWOŚĆ)
6. WARCRAFT II
7. DESTRUCTION DERBY

Po wielu naradach doszliśmy do wniosku, że 10 to za dużo, 5 za mało, a 7 w sam raz.

Więc od dziś 7 wspaniałych. Nie zdziwcie się, jeśli za miesiąc liczba miejsc na naszej liście, znowu ulegnie zmianie. Jesteśmy nieobliczalni.

Konsole na ECTS

Na targach ECTS oprogramowanie dla superkonsol Saturn i PlayStation stanowiło bardzo pokaźną gałąź produktów. Można śmiało powiedzieć, że te dwie konsole wraz z platformą PC stanowią najszybciej rozwijającą się grupę sprzętową. O tym, że zdominowały na dobre ogólnoświatowy rynek gier, spychając wszystkie pozostałe platformy na margines świadczy chociażby fakt, że Nintendo odwołało wrześniową premierę konsoli Nintendo 64, ponieważ potencjalnie większe szanse ma ich nowy, kieszonkowy GameBoy...

Gier na Saturna i PlayStation było naprawdę mnóstwo, przy czym trzeba przyznać, że po raz pierwszy mamy do czynienia z tak dużym wyborem dobrych i obiecujących produktów. Żadnej kichy, kiepskich konwersji z PC czy miernot.

Wybraliśmy dla was grupę najważniejszych i najlepiej się zapowiadających projektów. Jedno jest pewne: już w tej chwili są absolutnymi hitami.

Gulash



virtua fighter 3

Jedną z największych niespodzianek targów był stojący pośrodku stoiska koncernu SEGA automat VIRTUA FIGHTER 3, po raz pierwszy pokazany poza Japonią. Skoku jaki nastąpił od VF2 po prostu nie da się opisać, całość przypomina film renderowany jak na stacjach Silicon Graphics. O tym, co dzieje się na ekranie niech świadczy fakt, że sama tylko twarz jednej postaci zawiera więcej polygonów, niż cały zawodnik z VF2. Automat był oblegany od rana do nocy, udało nam się jednak zagrać i naprawdę zerwało kask. Pełny automat będzie bardzo drogi.

SEGA
AUTOMAT







destruction derby 2

O drugiej części tej najpopularniejszej w Europie gry dla PSX było wiadomo już w maju. Teraz jednak ujrzeliśmy ją w akcji. Lepsza grafika i animacja (żadnych spowolnień), więcej torów, jeszcze doskonalsza symulacja rewelacyjnych kraks. Najciekawiej jednak zapowiada się obecność aż czterech różnych aren DESTRUCTION DERBY (w części pierwszej tylko THE BOWL).

PSYGNOSIS, PSX

Każda niemal gra konsolowa pokazywana na targach robiła duże wrażenie, czego nie można powiedzieć o grach na PC. Tutaj gier jest mniej, ale są lepsze!



virtua cop 2

Więcej, więcej, więcej czadowego strzelania! Poziomy są dłuższe, wprowadzono interaktywne elementy (wybór ścieżki), efektowne pościgi samochodowe i uczyniono grę trudniejszą. Grafika jest jeszcze lepsza i płynniejsza niż w części pierwszej, pistolet VIRTUA GUN ponownie w akcji. Kolejny bestseller jeszcze przed wydaniem.

SEGA, SATURN







wipeout 2097

Nie wierzyłem, że może być coś lepszego niż WIPEOUT aż zobaczyłem WIPEOUT 2097 i nowe trasy, które są po prostu świetne! Jest także lepsza i płynniejsza animacja, rewelacyjny soundtrack (Leftfield, Chemical Brothers, FSOL, a nawet The Prodigy). Wprowadzono nowe efekty świetlne, całość wygląda szokująco. Gra została uproszczona w stosunku do poprzedniczki i chwała za to programistom.

PSYGNOSIS, PSX

tekken 2

Myślicie, że TEKKEN jest niezły? Przy drugiej części może po prostu schować głowę w piasek ze wstydu. Nowe postacie, nowe ciosy, nowe opcje. Szybciej, ładniej, lepiej! To jest to, na co czekają miłośnicy mordobić. Absolutna rewelka!!!

NAMCO, PSX

formula 1

Z całym szacunkiem dla GRAND PRIX 2 na PC (gdzie w wysokiej rozdzielczości nawet na Pentium 166 animacja skacze), FORMULA 1 jest szybka, płynna, wyglądająca znakomicie i o wiele bardziej smakowita dla osób, które lubią szybką i swobodną jazdę. Oczywiście nie zabraknie symulacji prawdziwej stajni wyścigowej...

PSYGNOSIS, PSX



crash bandicoot



NINDENDO 64 ma MARIO 64, SATURN ma NIGHTS, zaś PSX ma grę CRASH BANDICOOT. Prześliczna i przezabawna trójwymiarowa platformówka dla wszystkich co umieją już utrzymać joypad w dłoni. Chodzą ploty, że CRASH ma być maskotką PSX, w zupełności się zgadzam bo gra nie ma słabych punktów!

UNIVERSAL INT., PSX



nights



Stworzona przez ludzi odpowiedzialnych za samego SONICA gra NIGHTS jest chyba największą rewelacją z ECTS dla konsoli SATURN. Bajecznie kolorowa, z piękną muzyką i nienaganną animacją gierka sprzedawana będzie z analogowym joystickiem, dzięki któremu będzie można w pełni kontrolować ruchy postaci we wspaniałym trójwymiarowym świecie. NIGHTS to coś zupełnie nowego, co nazwałbym powietrzną platformówką. Na Zachodzie jest już w sprzedaży, recenzja najprawdopodobniej za miesiąc.

SEGA, SATURN



Nights – jeden wielki zachwyt. Piękna animacja, wspaniała gra dla dzieci i ich rodziców. Totalne odprężenie w klimacie bajki, która toczy się na twoich oczach.

micro machines 3



Trzecie wyścigi mikromaszyn, tym razem zrealizowane całkowicie w trójwymiarze. Testując wraz z Miczem wersję PSX stwierdzamy, że gierka wciąga aż do bólu, a zrealizowana jest nienagannie! Super, szczególnie dla kilku graczy.

CODEMASTERS, PSX & SATURN

tunnel b1



Wywodząca się z amigowej sceny grupa NEON DESIGN debiutuje z prawdziwie rewelacyjną strzelanką, w której gracz posuwa się nieustannie do przodu rozwalając wszystko co napotka na swej drodze. Patrząc na grafikę mieliśmy wątpliwości, czy to nie jest renderowany wcześniej filmik! Prześliczna grafika i superpłynna animacja, absolutny hit!

OCEAN, PSX

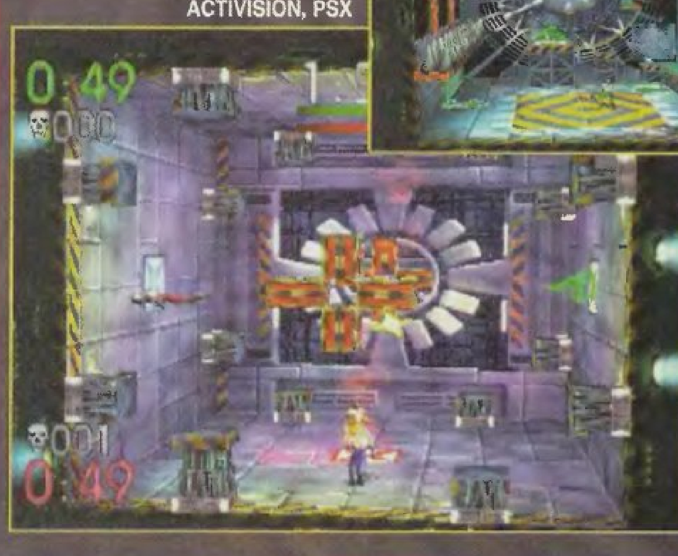
Ogromne wrażenie zrobił na nas także TOMB RAIDER, przygotowywany jednocześnie na PSX, Saturna i PC. Bliższej napisaliśmy o nim kilka stron wcześniej, dlatego tutaj już bez ilustracji.

blast chamber

Niewątpliwie najlepszy ze wszystkich prezentowanych na targach „sportów przyszłości", BLAST CHAMBER oferuje rozrywkę na najlepszym poziomie maksymalnie czterem graczom. Zawodnik musi zdobyć piłkę (kopiąc i bijąc), a następnie wbic ją w specjalną bramkę. Komnata przekręca się o 90 stopni i wszystko zaczyna się od nowa. Brzmi prosto, ale gra się po prostu bombowo.

ACTIVISION, PSX





fighting vipers

Na bazie znakomitego kodu VIRTUA FIGHTER 2 powstała konwersja z automatów gry FIGHTING VIPERS. Mordobicie z mega-specjalami, w którym wszystkie walki odbywają się w specjalnych klatkach (można odbijać się od ścian, można też rozwalić klatkę!). Bardzo ciekawie zapowiadają się postacie, są zupełnie niepodobne do tych z innych morodbić, niektóre dzierżą rozmaite przedmioty służące do okładania się po mordach. Zawodnicy ubrani są w zbroje, które rozlatują się po wielu ciosach. W tej grze aż czuć ból, długie godziny męskiej walki zapewnione!.

SEGA, SATURN



secret service CD 39

Witamy na CD'39! Jeszcze raz udało sie nam dokonać rzeczy niemożliwej – zapchać płytkę po brzegi najświeższym towarem o najlepszej jakości. Z dumą oddajemy wam do rąk 21 gier w wersjach demonstracyjnych, ponad 30 rzutów okiem, a także jak zwykle bogate materiały redakcyjne. CD'39 powstał prawie w całości w oparciu o materiały z targów ECTS. Większość z nich nie ujrzała nigdy wcześniej światła dziennego.



Pierwsze interaktywne demo DIABLO właśnie na SS CD!!!

Podczas targów staraliśmy się obejrzeć i zagrać we wszystkie propozycje jakie przygotowały firmy, dzięki temu z kilkuset nowych gier wybraliśmy dla was jedynie najlepsze i najbardziej wartościowe produkcje. Teraz i wy możecie w pełni rozkoszować się nie tylko screenami zamieszczonymi w numerze, lecz osobiście sprawdzić jak dane gry zachowują się w naturze. Warto też wspomnieć, że niektóre dema z różnych przyczyn nie były w Londynie pokazywane, trafiły za to na nasz kompakt.

Zgodnie z wieloma sugestiami co do strony graficznej menu płytki, wprowadziliśmy nowy, psychodeliczny system menu, dzięki któremu nawigacja po trzeszczącej w szwach srebrnej płytce będzie jeszcze przyjemniejsza. Zobaczcie zresztą sami naszą wersję 2.0 systemu menu...

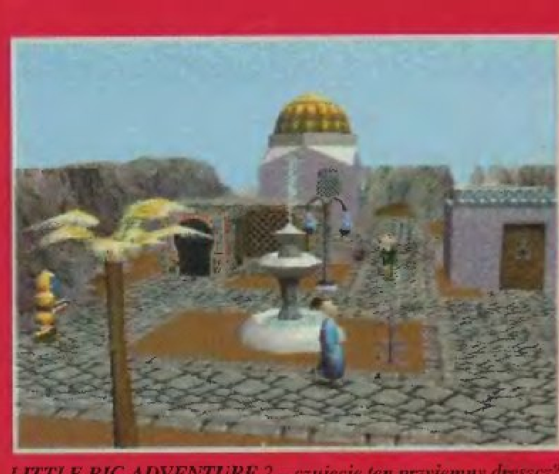
Trudno określić, na co zwrócić szczególną uwagę. Wszystko jest godne zainteresowania. Z dumą przedstawiamy światową premierę gry LITTLE BIG ADVENTURE 2, którą otrzymaliśmy na wyłączność od jej autorów z ADELINE SOFTWARE. Jesteśmy pewni, że sympatyczny Twinsen już wkrótce zagości na waszych monitorach gdyż pracująca w trybie SVGA gra wykonana jest po prostu prześlicznie. LBA 2 walczy o palmę pierwszeństwa z rewelacyjnyjnymi wyścigami SCREAMER 2 i pierwszą w pełni interaktywną wersją nowej produkcji firmy BLIZZARD gry role-playing DIABLO. Warto także zauważyć grę SWIV – trójwymiarowa strzelanina zapowiada się doprawdy doskonale.

Wielbiciele MANGA ROOM już za chwilę poczują przyjemny ucisk w gardle (i nie tylko), gdy obejrzą w ciszy i spokoju program KISEKAE. Dzięki niemu można bardzo dokładne zgłębić tajniki garderoby ulubionych bohaterek anime (m.in. Lum z URUSEI YATSURA, Priss z BUBBLEGUM CRISIS i Czarodziejek z SAILOR MOON). Chłopcy zapewne będą je rozbierać, dziewczyny ubierać, a wszyscy będą szczęśliwi i zadowoleni.

Nie zapomnijcie rzucić okiem na RZUT OKIEM, gdyż mamy wrażenie, że przeszliśmy samych siebie pokazując w nim gry tak nowe, że aż gorące! Czeka też na was świeża porcja SHAREWARE, a w nim m.in. kilkadziesiąt nowych misji do DUKE NUKEM 3D i COMMAND & CONQUER oraz wspaniały dodatek do wszystkich maniaków QUAKE – kilka świeżutkich jeszcze bonusów: edytory, nowe potwory i bronie. Sam miód!!!

Nasz kompakt to kilkadziesiąt godzin doskonałej zabawy ma najwyższym poziomie. Nie rozstając się z nowym numerem eSeSa (zawsze dobrze go mieć pod ręką) poczytajcie o grach, a potem wsuńcie CeDeka do odtwarzacza i sami sprawdźcie, jak wyglądają wszystkie supergorące produkcje. Nie istnieje lepszy sposób, niż ujrzeć wszystko na własne oczy!

Życzymy opadniętych kopar i dymiących czach!!!



LITTLE BIG ADVENTURE 2 – czujecie ten przyjemny dreszcz?

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

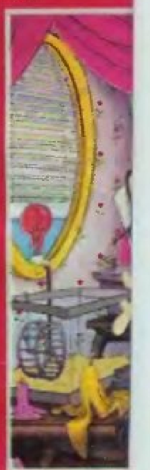
Dlaczego w dziale OPISY zamieszczacie teksty po angielsku? Są one kompletnie bezużyteczne dla osób, które nie znają tego wspaniałego języka (ja do nich należę).

Zwróćcie uwagę, że większość solutionów prezentowanych w dziale OPISY jest pierwszej świeżości. Gry takie jak PANDORA DIRECTIVE czy GENE MACHINE pojawiły się na rynku dosłownie przed chwilą, a pełna wersja KINGDOM 2: SHADOAN jeszcze się nie ukazała (a wy już macie pełen opis!). Drugą zaletą opisów angielskich jest podanie wszystkich nazw przedmiotów, lokacji i czynności dokładnie w takim brzmieniu, w jakim występują w grze. W końcu gry są też w całości po angielsku, więc jeśli nie znasz języka, to i tak wiele nie zdziałasz. Od pewnego czasu publikujemy także opisy po polsku do gier, o które najczęściej proście. Kończymy już opisywać gry przygodowe SIERRY, w kolejce czeka już kilka następnych serii.

■ ■ ■

Dlaczego niektóre firmy nie robią dem swoich nowych gier? Przecież playable demo to wspaniała forma komunikowania się z graczami – mogą oni w listach napisać co im się nie podoba, aby programiści mogli wszytko bardziej dopracować. Poza tym to bardzo uczciwe podejście, gracze mogą najpierw spróbować, a potem ewentualnie kupić to, co im się podoba.

Odpowiadamy na przykładzie: firma DOMARK wydała niedawno playable demo gry BIG RED RACING (opis w SS'37), które dzięki sieci Internet w byskawicznym tempie rozeszło się na całym swiecie. Gierka została odebrana bardzo dobrze, „od

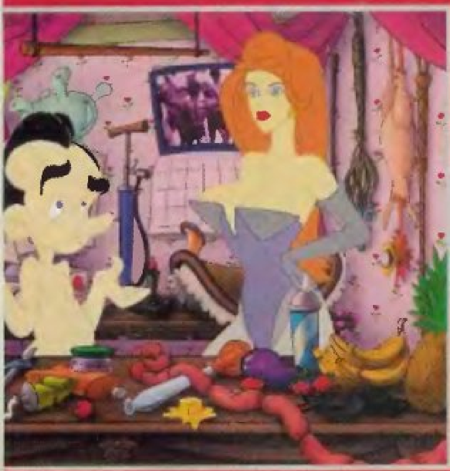


adresem firmy posypały się pochwały. Wprowadzając do sprzedaży pełną wersję liczono na prawdziwy sukces. Okazało się jednak. że gra nie sprzedaje się prawie wcale. A to dlatego, że z dema nie została wycięta opcja gry przez modem i w sieci. a to właśnie był jeden z najmocniejszych punktów! Potencjalni nabywcy zadowalali się wersją demonstracyjną...

Fakt faktem, że większość firm coraz bardziej niechętnie udostępnia jakiekolwiek wersje pokazowe. Wszyscy zdążą się wyszaleć i nikt nie kupi już pełnej gry. Poza tym gra może wyglądać ślicznie w zapowiedziach i okazać się strasznym gniotem na ekranie, więc tym bardziej nikt jej nie kupi. Naszym zadaniem jest jednak wyrwać dema za wszelką cenę, a poza tym wyłowić te najlepsze pozycje i wręczyć je wam na kompakcie. abyście mogli je własnoręcznie przetestować! To nie jest łatwe zadanie.



ROAD RASH czyli ostra jazda bez trzymanki!



LARRY 7, erotoman-gawędziarz znowu w akcji!

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a

co dobrego na talerzu

„GRA":

Kisekae

DEMA:

American Civil War
Archimedian Dynasty
Bug
Deadlock: Planetary Conquest
Death Rally
▶ Diablo
Jagged Alliance Deadly Games
▶ Larry 7
Lighthouse
▶ Little Big Adventure 2
iM1A2 Abrams
▶ Monster Truck Madness
Monty Python and the Quest for the Holy Grail
Necrodome
NetZone
Road Rash
▶ Screamer 2
Simcity 2000 Network Edition Trial Version
▶ SWIV
Tracer
Zombie Wars

NOWOŚCI:

Assassin
▶ Betrayal at Antara
Birthright
Callahan's Crosstime Saloon
Command & Conquer: Red Alert
Curly's Adventure
▶ Flying Corps
Fragile Alliance
G-nome
HardWar
Hyperblade
Jazz the JackRabbit 2
Jetfighter 3
▶ Lands of Lore 2
Lord of Realms 2
Master of Orion - Battle of Antares
▶ Mechwarrior 2: Mercenaries
MotoX
Outlaws
Phantasmagoria 2
Realms of Haunting
Reverence
Riverworld
Sand Warriors
SimPark
Tales of Atlantis
Theme Hospital
▶ Tomb Raider
TrashIt
Versailles
YPA

CHEATY

Duke Nukem 3D
Earthworm Jim
Heroes of Might and Magic
Pandora Directive
Privateer
Quake
Tubular Worlds

PATCHE

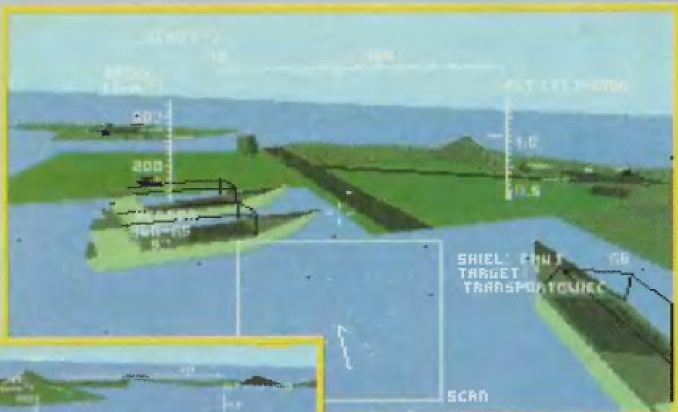
Aide de Camp
Afterlife
Albion
Baseball Pro'96
Eurofighter 2000
Fire Fight
Flight Sim Toolkit
Indycar Racing 2
Jack the Ripper
AH64-D Longbow
Back to Baghdad
Mortal Kombat
Pathers in the Shadows
Quake
Quest for Glory 4
Ripper
Settlers 2
TacOps
Total Meltdown
Tony LaRussa Baseball
Tigers on the Prowl 2
Tyrian
Pro Pinball The Web

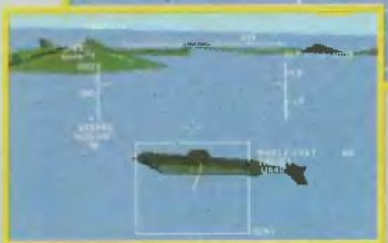
SHAREWARE

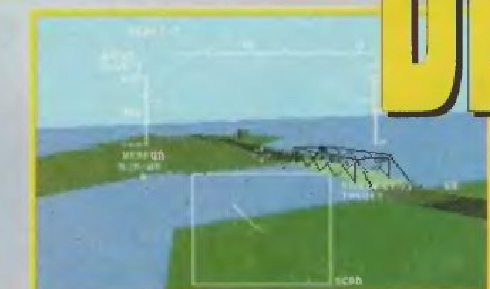
Command & Conquer Map Pack 2.0
Duke Nukem 3D Map Pack
Quake Add-Ons and maps

OPISY

Alien Incident
Another World
Club Dead
Dune
Gene Machine
Lost in Time
Out of this world
Pandora Directive
Kingdom 2: Shadoan
Police Quest 1 PL
Space Quest 3 PL
Space Quest 4 PL









DESERT WOLF

Polak potrafi! Wychodzi to raz lepiej, a raz gorzej, lecz trzeba przyznać, że polskich gier na Amigę nigdy nie brakowało. Przygodówki, zręcznościówki, platformówki, logiczne, nawet DOOM'opodobne – było tego zatrzęsienie. Jednak nikt dotąd nie porwał się na symulator lotu. DESERT WOLF jest pierwszą taką próbą, która wyszła spod ręki programistów skupionych w INFINITE DREAMS. Ich grę wydała natomiast firma SEVEN STARS.

Jako najemnik Mike Star zasiadasz za sterami nowoczesnego myśliwca, aby rozprawić się z szurniętym neptkiem władającym Eurazją. Gra składa się z kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, których celem jest: niszczyć, palić, zestrzeliwać, masakrować, detonować. Cel misji zostaje podany na odprawach przed rozpoczęciem masakry. Są one bardzo zróżnicowane. Generalnie polegają na niszczeniu jednostek bojowych, budynków, wyrzutni rakiet i składów amunicji. Wykonanie założeń w stu procentach uprawnia cię do wykonania następnego zadania, z reguły trudniejszego od poprzedniego.

Konstrukcja gry umożliwia użycie tylko opcji kariery co nie bardzo mi się podoba i nie pozostawia złudzeń co do zręcznościowego charakteru programu. Jednak pewna grupa graczy może nie zgodzić się z twierdzeniem, że DESERT WOLF jest strzelaniną. OK, latamy myśliwcem, sterujemy samolotem jak w symulatorach, mamy wektorowe środowisko, ale to wszystko. Za moim twierdzeniem przemawia brak fazy startu i lądowania, okrojona liczba przyrządów pokładowych oraz sterowanie zamykające się w zwiększaniu i zmniejszaniu ciągu połączone z utrzymaniem maszyny w powietrzu. Jest to jednak strzelanina bardzo efektowna, prawie jak nieśmiertelny F-29 RETALIATOR. Wrażenia z lotu są wspaniałe, szczególnie gdy lecimy nad morzem obserwując statki czy przelatujemy pod mostem lub w jego okolicy.

Samolot wyposażony jest w pięć rodzajów broni. Pierwszym jest uniwersalne działko o zasięgu 800 metrów służące do niszczenia celów naziemnych i powietrznych. Następne dwa to samonaprowadzające rakiety powietrze-powietrze o krótkim i dalekim zasięgu. Jak sama nazwa wskazuje przeznaczeniem tych pocisków jest wszystko co lata. Do likwidacji celów naziemnych służą rakiety samonaprowadzające Agm 65 Maverick. Ostatnim rodzajem broni są bomby do niszczenia nieruchomych celów naziemnych.

Każda z broni wymaga odpowiedniej taktyki ataku co jest nie bez znaczenia przy wykonywaniu misji. Istotna jest również spora inteligencja przeciwników, którzy swoje zadania wykonują wzorowo. Zdarza się, że zamiast myśliwego stajesz się bezbronną zwierzyną..

Na uwagę zasługuje wzorowa szybkość działania programu już na zwykłej Amidze 500. Trójwymiarowa grafika wektorowa wygląda wprawdzie jak za dawnych dobrych lat – przeogromne pixele i paleta chyba czterech kolorów, ale za to polygony są czasami cieniowane. Z punktu widzenia wrażeń wizualnych należałoby pomarudzić, ale w końcu Amiga, jakkolwiek szybki i dobry komputer, nie jest stworzona do szybkiego liczenia. Programiści mieli wybór: stworzyć piękny, lecz anemiczny symulatorek lub super-szybką i dynamiczną strzelaninę. Wybrali to drugie, co jest rozwiązaniem słusznym.

Dobrze wykorzystane golutkie wektory potrafią z dobrą szczegółowością oddać sylwetki czołgów, helikopterów, niszczycieli, wyrzutni rakiet i wszelkiego bogactwa architektoniczno-przyrodniczego. Grafika doskonale uzupełnia się z przebogatymi sceneriami i efektami dźwiękowymi.

DESERT WOLF zaliczam do produktów dobrych, przemyślanych i dopracowanych. Dzięki uniwersalnej treści stanowi idealną pożywkę dla wymagającego gracza. Czyli – udany debiut! Prosimy o jeszcze!

Wicik



Infinite Dreams'96

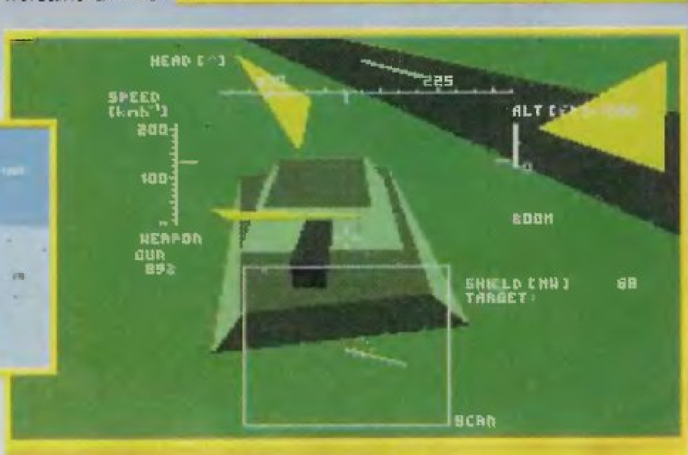
AMIGA 500/1200 **2 dyskietki, 2 MB HD**

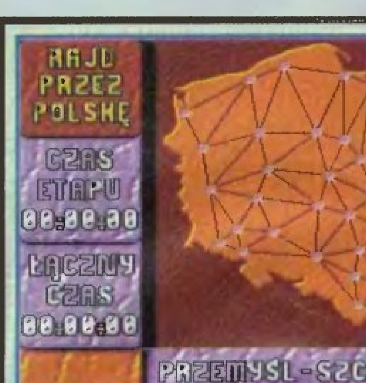
Autoryzowany dystrybutor
Seven Stars (Amiga) **42 zł**

Komentarz: bardzo dobra strzelaninka...

60







Domeną polskich programistów są platformówki i gry logiczne. Rzadko zdarza im się odbiec od tego kanonu. Dlatego zdziwiłem się, gdy na moim twardzielu zagościł wyścig samochodowy wydany przez L.K.AVALON.

Jak sam tytuł wskazuje, RAJD PRZEZ POLSKĘ jest wyścigiem, w którym zasuwamy po całym kraju. Do dyspozycji mamy jeden z trzech doskonale nam znanych samochodów: Malucha, Cieniasa i Poldka. Samochody różnią się od siebie przyspieszeniami, prędkościami maksymalnymi i przyczepnością do sfatygowanego asfaltu szosowego.

L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 **2 dyskietki, 2 MB HD**

Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (Amiga) **29 zł**

Komentarz: jeden z największych crapów w 1996 r.

10

ESKADRA



Wyganiała Kasia wolfy, gdy na niebie ujrzała dwa naparzające się aeroplany. Po chwili dołączył do nich trzeci. Jak to? – zastanawiała się biedna Kasia. Na takim zadupiu, gdzie żyją wolfy, a wiatr zawraca, dwóch frajerów trzaska się w powietrzu? Zrozpaczona, że nic z tego nie rozumie, a wolfy uciekły jej do lasu, poszła do ukochanego Zenka po poradę... Zenek jej na to – kochana, toż to gra wydana przez L.K.AVALON, czyli ESKADRA!!! Uradowana że wszystko już rozumie podłączyła Amigę, Zenek zakręcił prądnicą i zaczęła się zabawa.

Gra została tak sprytnie pomyślana, że można w nią grać samemu, w duecie, w trzy osoby lub z komputerowymi przeciwnikami. Pomysł doskonale sprawdza się w rzeczywistości, czego najlepszym dowodem są spędzone razem z kumplami godziny. Najlepiej oczywiście bawiliśmy się grając we trzech. Każdy sterował wtedy swoim samolocikiem i na własny rachunek próbował przy pomocy działka zestrzelić przeciwnika. Gorzej gdy dwóch dobrało się i atakowali jednego. Ofiara nie miała wtedy szans, ale o to w tym wszystkim chodzi.

ESKADRA udostępnia cztery plansze, a ściślej tła, na których toczą się powietrzne boje. Plansze podobnie jak cała gra mają bardzo dobrą grafikę. Szczególnie wyróżniają się ślicznie zanimowane samolociki. Wieloklatkowe animacje nieprawdopodobnych ewolucji robią miłe wrażenie. Wykręcanie esów-floresów na niebie to podstawowe zachowanie, bowiem działka starych maszyn często się zacinają. Jedyną bronią przed konkurentem staje się perfekcyjny pilotaż. Moim ulubionym oszukiwaniem przeciwnika (niestety tylko głupiutkiego komputera) jest wykonywanie beczek i niespodziewane nurkowanie, po to aby tuż nad ziemią gwałtownie wznieść się w powietrze. Lewar z reguły się na to łapie i w ferworze walki ginie przez bezpośredni kontakt z glebą.



W czasie okładania się po ogonach seriami z karabinu trzeba uważać na przeszkody w postaci ptaków odbierających energię oraz na bonusowe kółeczka z literkami. O stanie technicznym aeroplanu informuje cię twarz pilota, która równocześnie z niszczeniem maszyny zamienia się w trupią czachę.

Grę cechuje prostota zasad i obsługi, duże natężenie dowcipu, polot i wyborna miodność dla kilku osób. Gorzej gdy będziesz grał w pojedynkę, gdyż komputerowy przeciwnik zanudzi cię na śmierć. Co prawda nie zawsze jest on schematyczny ale ile razy jesteś w stanie walczyć z nim w powietrzu na czterech planszach, gdy oprócz tego nic się nie dzieje? Programiści zapomnieli tu o graczach, których większość gra samemu. Im ten program spodoba się ale na jak długo? W odmiennej sytuacji będą gromady kumpli, którym ta zręcznościówka od razu przypadnie do gustu.

Wicik

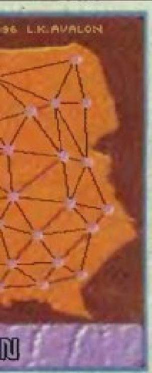
L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 1 MB HD

Autoryzowany dystrybutor
L.K.Avalon (Amiga) **20 zł**

Za: grafika, animacja, dźwięki
Przeciw: ciągle to samo, w k ko i a ok ąg o

RAJD PRZEZ POLSKĘ



Po wybraniu bryki przenosimy się na planszę z konturami naszego kraju i pajęczyną dróg, która łączy największe miasta, wyznaczając zarazem długość każdego odcinka do przejechania. Ograniczeniem jest ściśle określony czas przypadający na pokonanie każdego etapu, w którym musimy się zmieścić. Niezmiernie ważne okazują się więc walory maszyn, ponieważ musimy jeszcze pamiętać o paliwie. Benzynę tankuje się na stacjach rozmieszczonych na każdej wielokrotności 50-tego kilometra danego odcinka. Ponieważ licznik kilometrów odlicza się do tyłu, należy to rozumieć w następujący sposób. Gdy trasa ma 103 kilometry długości, to pierwsza stacja benzynowa będzie już po trzech kilometrach zaś następna, gdy do końca zostało nam jeszcze 50 kilosów.

Ograniczenie czasowe i spalana benzyna wymuszają odpowiednią strategię jazdy i wybór optymalnego odcinka do przejechania. Na szczęście interesujący cię etap możesz wybrać sam, co jest niezmiernie istotne.

Przed wyjechaniem na trasę masz jeszcze możliwość wyboru efektów dźwiękowych w postaci standardowego wycia silnika lub pięciu muzyczek. Z żalem stwierdzam, że wycie silnika jest żałosne i przypomina prędzej rzężenie zepsutego odkurzacza niż rasowego Malucha. Monotonna jazda sprowadza się do omijania samochodów i dodawania gazu. Zero zmiany biegów (maluch z automatyczną skrzynią biegów???) spłyca trochę zabawę.

Teraz chciałbym przejść do mniej przyjemnej części recenzji. Po ujrzeniu pudełka i screenów przeczuwałem, że nie będzie to produkt najwyższej jakości. Nie spodziewałem się tylko tak niskiego poziomu grafiki i żenującej wręcz miodności. Ręce opadają gdy piszę te cierpkie słowa, ponieważ nie sprawiają mi one żadnej przyjemności.



Zgodzicie się ze mną, że samochód powinien jeździć po asfalcie, mieć z nim bezpośredni kontakt i trzymać się nawierzchni. A co powiecie na fakt, że sterowany samochód przypomina jeżdżący na łyżwach karton?! Specjalnie używam słowa karton, ponieważ jest ono najlepszym określeniem na coś, co ma unieruchomiony tył, a skręca jedynie przodem. Żeby było weselej maszyna zawsze znajduje się w jednym, cetralnym punkcie na ekranie, bez względu na to czy wypada z trasy lub ma kolizję. Przesuwa się jedynie szosa – na boki.



Te zadziwiające cechy nie przypominają nawet gier na ośmiobitowce. Wierzcie lub nie ale widziałem na te maszyny o niebo lepsze wyścigi! Grafika nie wywołuje nawet śmiechu. Apeluję i błagam! Skończcie wydawać taką szmirę. Powinno wam być wstyd za takiego gniota. Czy wydanie ŁOWCY GŁÓW zmieniło strategię firmy na gorsze?

Wicik



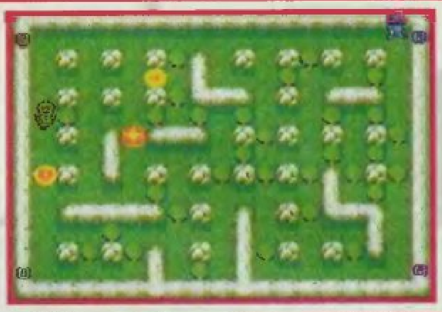
Amiga klub shareware

Spotykamy się po raz trzeci w Amiga Shareware Klub. Mamy tu gry małe, tanie, ale miłe i przyjemne. Nie trzeba wydawać dziesiątek czy setek złotych, by sobie porządnie pograć. Shareware to jest to, jak sami podkreślacie w listach. Miłego grania!

Wicik

Dystrybutorem opisywanych gier shareware jest firma:
PROLine, P.O.Box 36,
05-400 Otwock,
tel. (022) 779-45-24

Hardcore Bomberboy



Pamiętacie superprzebój DYNABLASTER, w którym stawiało się bomby rozwalając przeciwników? Jeśli nie to macie szansę odświeżyć pamięć grając w Hardcorowego Bombowego Chłopca. Różnica polega na tym, że zamiast bomb stawiasz wybuchające ogniki. Trochę inne są dopałki zwiększające wybuchy. W jednej rozgrywce uczestniczyć może od 2 do 4 graczy, z czego żywy pozostaje tylko jeden. Zabawa jest przednia dzięki fajnemu, hardcorowemu techno, które cały czas towarzyszy morderczym pojedynkom.

Alien Hunter



W przypadku tej gry od razu przypomniał mi się doskonały ALIEN BREEN. Jego naśladowca ALIEN HUNTER jest również widzianą od góry strzelaniną. Twoim zadaniem jest eliminacja Obcych, a raczej trójwymiarowych brył geometrycznych. Bezpośredni kontakt z nimi kończy się śmiercią. Musisz więc bardzo szybko je unicestwiać. Pomocny w tym okaże się karabinek i granaty. Zapas granatów jest naturalnie ograniczony, w przeciwieństwie do nabojów. Co ciekawe raz wystrzelony nabój odbija się rykoszetem od ścian przez kilka sekund. Podobał mi się ten patent, bowiem kilkakrotnie ratował mnie z niezłej opresji.

Final Splatt



Mordobicie na pistolety? Co ja piszę! Mordobicie na pistolety?! Ależ tak!!! Jest to skojarzenie wynikające z zasad gry. FINAL SPLATT jest przeznaczoną dla dwóch żywych graczy zręcznościówką, w której jeden musi pokonać drugiego. Przeciwnik ginie gdy wpakujesz mu między żebra tak dużą ilość ołowianych kulek aż jego pasek z energią spadnie do zera. Gdy w grę wchodzi upływający czas, dodatkowo wygrywasz dzięki posiadaniu większego zapasu energii – zupełnie jak w mordobiciach.

Przewagą tej gry nad klasycznym mordobiciem jest możliwość ganiania się po całym ekranie, co przy bardzo zróżnicowanej budowie nieruchomych plansz i mikroskopijnych, lemmingowatych postaciach zyskuje dodatkowych rumieńców. Z drugiej strony grafika jest słabiutka. Jednak nie to jest najważniejsze, tylko bardzo wysoka miodność. Dla dwóch osób tak prosta i jednocześnie świetna gierka stanowi idealną pożywkę.

Breed '96



W dziedzinie gier komputerowych wymyślono już prawie wszystko. Większość tytułów jest odtwórczym wzorowaniem się na wielkich hitach. Tak też stało się w przypadku BREED'96 z tą skromną różnicą, że wymyślono w niej kilka ciekawych rozwiązań. Akcja gry rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Celem twoich poczynań jest skolonizowanie całej galaktyki i wyparcie wszystkich konkurentów, co już przypomina MASTER OF ORION i DUNE 2. Rozwinięciem jest konieczność zdobywania funduszy poprzez wydobycie surowców, rozbudowę zaplecza i infrastruktury kolonii oraz przeprowadzanie operacji militarnych. Znajdzie tu coś dla siebie i miłośnik CIVILIZATION – konieczność rozwoju rasy, podtrzymania populacji i panowania nad zachowaniami społecznymi.

Na uwagę zasługuje wysoki poziom graficzny programu. Żółta kartka dla dźwięku.

Aerial Racers



Kurczę!!! Jeśli takie mają być gry shareware, ta ja się na nie w całości przerzucam! Zmiękłem, gdy zagrałem w AERIAL RACERS – wyścig wzorowany na SKIDMARKS. Podobnie jak tam, masz do wyboru kilka bombowych maszynek, pokręconych tras i opcji w postaci regulowania grawitacji. Gdy wybierzesz grawitację Księżyca, samochód na wybojach i nierównościach będzie zachowywał się jak piłka tenisowa. Innych atrakcji doznasz wybrawszy przyciąganie Słońca... W połączeniu z fajną grafiką i dźwiękiem gra stanowi super odmianę od platformówki czy gry logicznej, przeznaczonej jak AERIAL RACERS dla dwóch graczy.







Charlie jest bohaterem platformówki jakich tysiące. Jego niesamowite zadanie to odnaleźć klucz i skierować się do wyjścia kończącego dany poziom. Przeszkody to owadopodobne żyjątka, wystające z ziemi kolce, obiekty latające i przepaście. W tej nowoczesnej odmianie „Walki o Ogień", jedynym orężem są zwinne nogi (a raczej ręce) do przeskakiwania przeszkód.

CHARLIE J COOL

Nevada'96

AMIGA 500/1200 **2 dyskietki**

Komentarz: jedna z tysięcy platformówek...

W skrajnych przypadkach można sobie pozwolić na skok (nie w bok) na kark robala, co jest równoznaczne z wysłaniem go na tamten świat.

Gdy w pewnym momencie zdecydujesz się na przerwanie gry, to na drugi dzień nie będziesz musiał zaczynać jej od początku, dzięki zastosowaniu systemu kodów. Na uwagę zasługuje również wydanie dwóch oddzielnych wersji – ECS i AGA. Z wyjątkiem bogatszej palety kolorów w wersji na AGA, nie różnią się one niczym.



Gra posiada przeciętną oprawę graficzną, szczególnie słabe są tła. Niektórym osobom surowe kształty wypełniające każdą planszę z pewnością się spodobają, gdyż gracz ma możliwość doskonałej orientacji w terenie. Niezbyt udanie prezentują się sample. Na ich tle o niebo lepiej wypada muzyka. W sumie gierka jest do pogrania. Nie nudzi się zbyt szybko, posiada wyważony stopień trudności – jest w sam raz dla gracza początkującego w platformówkach, tak zwanego leszcza.

Wicik



Plastelinowe dinozaury wreszcie zawyły na Amigach. Uśpieni bogowie w pełnej krasie zademonstrowali swe prawdziwe oblicze – pełne wściekłości, nienawiści i hektolitrów krwi! Jedno z najoryginalniejszych mordobić nie da spokoju waszym szalonym duszom! Bijcie się, tłuczcie, zdzierajcie skórę na joyach. Walczcie na całego!

Tym gorącym powitaniem wojownika mam przyjemność rozpocząć kreślenie paru słów na temat PRIMAL RAGE – bijatyki, zrealizowanej podobną techniką co telewizyjny „Miś Uszatek" (poklatkowe animacje statycznych, figurek).

Bohaterami miażdżących poczynań jest siedem dinozaurów uzbrojonych w potężne kły, ostre pazury i silne ogony. Tak silny oręż poparty kolekcją ciosów specjalnych, combosów i fatality da ci mnóstwo zabawy, jakiej nie uświadczysz w wielogodzinnym ślęczeniu nad przygodówkami.

Kombinacje ciosów z grubsza zgadzają się z tym, co zademonstrował Gulash SS'28 i SS'29. Mówię „z grubsza", bowiem wersja Amigowska obsługiwana jest jedno- lub dwufireowym sytemem, który jest uboższy od tego z PC i automatów.

PRIMAL RAGE

Warner'96

PC DOS **1 CD**

486DX2/66 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

AMIGA 500/1200 2 MB RAM

GameBoy, MegaDrive, Saturn

Autoryzowany dystrybutor

Bobmark (PC CD) **119 zł**

MarkSoft (Amiga) **98 zł**

Korzystanie z joya jednostrzałowego jest piekielnie niewygodne przy wykonywaniu specjali. Robotę ułatwia gałka z dwoma niezależnymi (!) przyciskami fire.



Pierwotna Wściekłość charakteryzuje się kilkoma oryginalnymi rozwiązaniami, jak możliwość zeżarcia ludzika w celu powiększenia energii. Poza tym każdy z fighterów ma dwie skale z ilością energii. Górny wskaźnik reprezentuje posiadaną przez ciebie energię. Dolny jest potencjałem psychicznym. Gdy spadnie do zera na skutek nieprzemyślanych ruchów, bestia głupkowato się kołysze wystawiając ryj na plombę przeciwnika.

Zadziwia mnie czemu gra przy wymaganiach 2 MB pamięci ma tylko 32 kolory. Z danych statystycznych jakich zasięgnąłem u znajomych firm wiadomo mi, że mało ludzi ma Amigę 500 czy 600 z 2 MB pamięci. Tu aż prosi się aby wykorzystać w Amidze 1200 kości AGA. Przez to niedopatrzenie poziom graficzny przy doskonałej animacji jest dość kiepski. Wszystkiemu winne są kolory. Dodatkowym mankamentem jest brak installera na twardy dysk. Przy czterech dyskietkach napchanych po samą gardziel grafiką trzeba długo czekać na wgranie.



Wicik



SUPER LOOPZ





Perełki z dziedziny gier logicznych rzadko zostają docenione, dlatego czuję się w obowiązku skreślić kilka słów o świetnym SUPER LOOPZ znanym jeszcze z gumiaka.



Zasada jest banalna – należy tak przestawiać powyginane rury, aby ułożyć z nich zamknięty obieg. Każda z plansz zbudowana jest z kwadratowych pól, do których pasuje dokładnie jeden kwadracik z narysowanym na nim odcinkiem rury. Dopasowywanie elementów, które masz do dyspozycji w pewnym sensie przypomina TETRISA, szczególnie gdy rozgrywasz pojedynek z drugim graczem. Poza tym każdą rurę możesz umieścić w dowolnym polu i obracać dookoła własnej osi.

Do wyboru masz kilka rodzajów rozgrywki przeznaczonej dla jednego i dwóch graczy. Praktycznie każda jest doskonała przez co gra nigdy się nie nudzi. Wydaje się, że gra jest zwykłą zabawą dla przedszkolaków. Nic bardziej mylnego, bowiem już po kilku planszach pojawiają się nam tak powyginane rury, że trzeba nieźle się zwijać aby wybrnąć z opresji. Dźwięk i grafika jest O.K. Grać na maksa!

Wicik

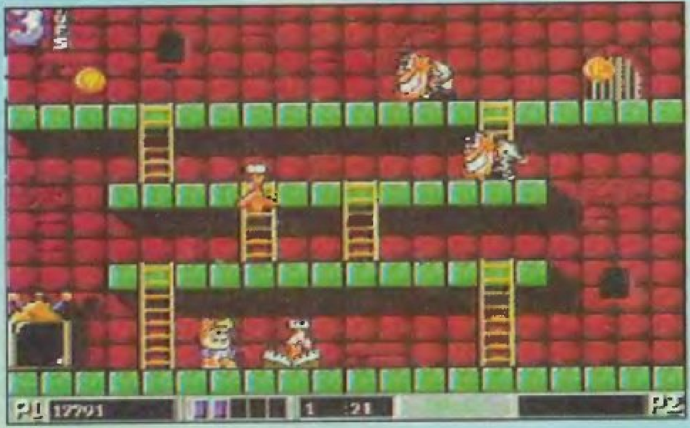
85

Audiogenic'95
AMIGA 1200 — 1 dyskietka
Komentarz: miła logiczna pchełka

TRAP'EM



„Złap Ich" jest zręcznościówką o banalnych regułach i supermiodności. Do twoich zadań należy łapanie w pułapki dziwacznych stworzeń i eliminowanie ich ze świata żywych przy pomocy podręcznego gnata. Czystek dokonujesz na trzydziestu statycznych planszach, które podzielone są na trzy części reprezentowane przez wieże. Każda wieża ma 10 kondygnacji. Przejście na wyższy poziom równoznaczne jest zbliżeniu się do szczytu i zdobyciu fortecy. Co pięć poziomów masz możliwość poćwiczenia umiejętności pilotażowych, które polegają na umiejętnym lataniu w tunelu przy wykorzystaniu silnika z jetpacka.



Poziom trudności zwiększa się stopniowo osiągając w dalszej fazie gry abstrakcyjne rozmiary. Utrudnia go większa ilość monstrów do złapania, spadające z góry przedmioty, pułapki, w które możesz sam wpaść, ograniczony czas i zwiększona dynamika gry. Wszystko w pewnym momencie tak przyspiesza, że nie sposób się w czymkolwiek się połapać. Uratuje cię możliwość grania w dwie osoby, która zmienia oblicze gry na jeszcze lepsze. W duecie zabawa staje się orgiastyczną przyjemnością. Nie sposób się jej oprzeć.

Po ukończeniu poziomu masz możliwość dodatkowego zagrania na bonusowym lewelu i dokonania w sklepie zakupów. Na bonusowym poziomie musisz strzelać do spadających z góry monet z uśmiechniętymi mordkami i do wielkich świń, za które otrzymuje się najwięcej kasy. Z workiem mamony udajesz się do sklepu. W nim jest praktycznie wszystko – od papieru toaletowego do dodatkowych żyć. Digitalizowane gadki utrzymują superklimat i zagrzewają do boju. Przy takim akompaniamencie nie sposób oderwać się od gry.

Wicik

80

Lion Heart'96
AMIGA 1200 — 1 dyskietka
Komentarz: platformówka rodem z 1988 roku

HARRY'S BALLOONS



Jeż numerem jeden w zręcznościówce! Jeż na prezydenta sodomitów i kosmitów! Tak śpiewały wszystkie zwierzęta na leśnej polanie, gdy ich kumpel pod komendą sprawnych palców wywijał harce z balonami.



Tak, tak... to szczera prawda, a raczej myśl przewodnia w „Balonach Harry'ego".

Wyczujcie klimat. Zręcznościówka, przeznaczona dla jednego gracza lub nawet czterech ale grających osobno. Reguła, która polega na zamienianiu baniek na kolorowe balony. Zamiany dokonuje się poprzez ustawienie jeża w kolorowej obwódce (zielony balon – zielona obwódka, czerwony – czerwona) i odbicie bańki nosem!!! Kolorowy balon należy umieścić w jeszcze większej bańce i tak powstałego „otoczaka" trzeba rozbić na grzbiecie kolczastego przyjaciela! Po wielkim bum z nieba lecą pieniążki, które dla odmiany muszą się znaleźć na grzbiecie jeża.

W pierwszych poziomach balony są chronione przed kontaktem z ziemią przez barierkę. W następnych barierka ginie i przybywa balonów. Myślę, że już wyczuliście klimat. Klimat nonsensu i bzdury, bo tylko tak trzeba określić zasady w tej grze. Nie zrozumcie mnie źle, ale programiści nie wysilili się wymyślając Harry'ego Baloniarza. Być może chcieli zrobić gracza w balona! Wydaje mi się, że owszem – zrobili, ale siebie!

Przy możliwościach Amigi 1200 szata graficzna Balonów jest słabiutka. Aż się prosi o bogatszą paletę kolorów i większe szczegóły. Zdecydowanie lepszy jest dźwięk, który jest nieźle spreparowaną kolekcją sampli i muzyczką dla chorego umysłowo człowieka. Jeśli jesteś chory to graj aż ci palce spuchną. W przeciwnym wypadku daruj sobie.

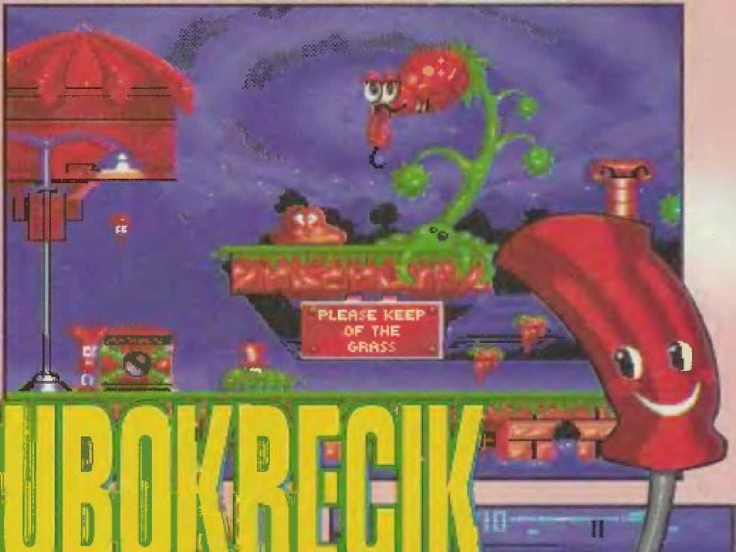
Wicik

55

Collid Design'96
AMIGA 1200 — 1 dyskietka
Komentarz: strzelaninka — koszmar chorego dziecka

PEPE ŚRUBOKRĘCIK





ALDERAN to firma, która w swoim dorobku ma mało gier, ale dużo programów użytkowych. W zaistniałej sytuacji zostałem podwójnie zaskoczony. Po pierwsze faktem wydania gry, w tym przypadku zręcznościowej, a po drugie, że odbiorcami tej gry mają być dzieci.

W przygodach pana Pepego wcielasz się w postać śrubokręcika, który kompletuje zaginione śrubki. Liczba śrubek potrzebnych do zebrania wyświetlona zostaje na liczniku umieszczonym w dole ekranu. Penetracji dokonujesz na statycznych planszach, zazwyczaj dwuczłonowych. Regułą zabawy jest pojawianie się nastepnej śrubki po zebraniu poprzedniej. Dlatego musisz biegać po członach (planszy oczywiście) jak Żyd po pustym sklepie. W pewnym sensie takie ganianie przypomina platformówkę, gdzie oprócz biegania musisz jeszcze omijać i unieszkodliwiać przeszkody.

Gra zawiera pięć poziomów przerywanych zręcznościowymi i logicznymi motywami. W czysto zręcznościowej kwestii musisz zniszczyć przy pomocy działka jeden obiekt unikając go przy okazji jak ognia. Z kolei logiczny przerywnik polega na ułożeniu z kawałków wyrazu żądanego przez komputer. Dzięki tym rozwiązaniom gra nie jest w stanie znudzić się nam po paru minutach.

Graficznie PEPE prezentuje się bez zarzutu, jakkolwiek pierwsza plansza nie wzbudziła mojego entuzjazmu. Dopiero gdy wgrałem się na dobre i przeszedłem całą grę poczułem o co tu tak naprawdę chodzi. Spodobały mi kolejne plansze, ponieważ były inne, coraz ładniejsze i uspokajające. Nie najgorzej brzmi tu dźwięk z muzyką. Odgłosów jest sporo, podobnie muzyczek, idealnie pasujących do poszczególnych poziomów. Jeśli tło stanowią kosmiczne akcje to i muzyka brzmi kosmicznie. Podobnie sprawa ma się z lasem i bazą kosmiczną.





Niestety na tym tle dość cienko wypada animacja Pepego. Pan Śrubokręcik porusza się jak śrubokręcik i skacze jak śrubokręcik, co ma duży wpływ na wygodę grania. Dla miłośników symulacji śrubokręta będzie to z pewnością niezła gratka, ale nie dla starego wyjadacza.

W sumie gierka plasuje się na poziomie produktu krajowego i przeciętnie na arenie międzynarodowej. Jest idealna dla dzieci, ale spokojnie mogą w nią grać starsi. W końcu aż tak dużej dawki dziecinności w niej nie zauważyłem.

Wicik

60

Wildcard'96
AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 1.5 MB HD
Autoryzowany dystrybutor
Alderan (PC CD) **16 zł**
Komentarz: ciekawa zręcznościówka

DRAGGY AND CROCO

Rynek polskich gier dla dzieci jest zerowy. Za wyjątkiem przeciętnych programów edukacyjnych pociechy nie mają na Amidze nic co by mogło przykuć ich uwagę. Dopiero szczecińska firma HORN znana z wyprodukowania raczej nie dziecięcych gier FRANKO (opis w SS'16) i DOMAN (SS'28) wydała bardzo ciekawą platformówkę o egzotycznym tytule DRAGGY AND CROCO. Jak się domyślacie są to imiona dwóch bohaterów.

Zadaniem gracza jest zebranie porozrzucanych liter i złożenie z nich wyrazu. Następnie pokonanie wszystkich stworków przy pomocy dwóch broni. Pierwszą jest sikawka z wodą, która jest skuteczna przeciwko ogników, grzybkom itp., zaś drugą miotacz płomieni niszczący np. bańki z wodą. Źle użyta broń działa z odwrotnym skutkiem, dzięki czemu zamiast dostarczania bezmyślnej rozrywki gra uczy dzieci myślenia i zapamiętywania szczegółów. Amunicję (wodę i chyba benzynę) uzupełnia się z dwóch beczek.





Akcja gry rozgrywa się na jednym statycznym ekranie, co bardzo upraszcza rozrywkę. Możliwości ruchowe postaci zostają więc mocno okrojone. Za wyjątkiem wspomnianego rażenia ogniem i sikawką potrafią jeszcze chodzić we wszystkich kierunkach i poruszać się po wypuszczanych przez siebie drabinach.

Plansze zbudowane są z poziomych platform połączonych drabinkami. Nie ma możliwości przeskakiwania z platformy na platformę. Przy stosunkowo powolnym poruszaniu się stworków z tobą na czele, musisz bardziej wytężać mózgownicę aniżeli rączki. Staje się to atutem produktu.

Program posiada barwą oprawę graficzną i przyjemny dźwięk. Najlepiej wypada intro, które nie jest majstersztykiem ale za to przyjemnie się je ogląda. Podoba mi się możliwość grania w dwie osoby. Daje ona najwięcej radości, ponieważ wymaga zespołowej współpracy, która integruje siedzących przed komputerem (polecam zagrać z pacjentem, którego nie lubisz). Wynika to z możliwości dewastatorskich postaci. Jedna otrzymuje do dyspozycji miotacz płomieni, a druga sikawkę. Siłą rzeczy musicie stworzyć superteam. Każdy poziom upstrzony jest mnóstwem bonusów do zebrania – jak to w platformerze.

Wszystkim dzieciom (zarówno tym małym jak i większym, np. mnie) gra będzie się podobać. Oby takich gierek było więcej.

Wicik



75

Horn'96
AMIGA 500/1200 3 dyskietki, 2.6 MB HD
Autoryzowany dystrybutor
Horn (Amiga) **19 zł**
Komentarz: prostota i miodność!!!



Były diabelskie upały. Zmęczony przysiadłem w kawiarence by ugasić pragnienie i obsmyczyć lody z bakaliami. Przy sąsiednim stoliku siedziała samotnie laska. Przysiadłem się do niej. Zaczęliśmy rozmawiać. Zauważyłem, że wpadłem jej w oko. Postawiłem jej szampana,

Nie byłoby w tym nic zdrożnego, w końcu wszyscy to robią. Ale są dwie rzeczy warte wzmianki – po pierwsze gra jest ewidentnie dla dorosłych, a po drugie jest dokładną, stuprocentową kopią pewnej staruseńkiej gry na PC z serii INTERACTIVE GIRLS pod nazwą VIDA-X. Tego faktu nie zauważył wydawca ani w grze, ani na pudełku.

Marksoft'96

AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 2 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (PC CD) 28 zł

Komentarz: mała i przyjemna. Ma pierogi.

85



DATE GIRLS



rozgadaliśmy się na dobre. W końcu zaprosiłem ją do domu. Ku mojemu zaskoczeniu zgodziła się bez słowa sprzeciwu... przeczuwałem, czym to się może skończyć...

DATE GIRL to gra-zabawa przeznaczona dla dużych chłopców. Zawarto w niej sporą liczbę śmiałych scen w postaci zdjęć. Jak zdążyłeś się domyśleć, zabawa polega na podrywaniu babki o tajemniczym imieniu Vida (panna działa na mnie jak iglica na spłonkę). Następnie po krótkiej rozmowie oraz pochwaleniu się kolekcją znaczków musisz przejść do konkretów...



DATE GIRL w całości obsługiwana jest myszką i składa się z kolekcji digitalizowanych zdjęć okraszonych



dialogami. Dialogów jest na tyle mało, że gdy poznamy wszystkie tajniki gry, możemy ją skończyć w pięć minut, co jest lekką przesadą. Z drugiej strony ucieszy to mało ambitnego i gorącokrwistego gracza, któremu nie w głowie godziny klikania i biadolenia o bocianach. W końcu sztuka jest sztuka!

Na komputerach z kośćmi AGA zdjęcia wyświetlane są w 256 kolorach w bardzo wysokiej jakości. Gorzej prezentują się Amiszki uzbrojone w kości ECS, które wyciskają z gry ledwie 32 kolory. Warto nadmienić, że na rynku są dwie wersje gry, którym towarzyszy sympatyczna muzyczka.

Jeśli mama nie pozwala ci grać, to zagraj razem ze starym lub wujkiem... Oni to zrozumieją.

Wicik



Uprasza się czytelników o nie przysyłanie wkurzonych listów na temat „dlaczego nie rozebraliście jej do końca..." ... wasi sponsorzy sobie tego nie życzą, bo to was podobno szokuje!!!



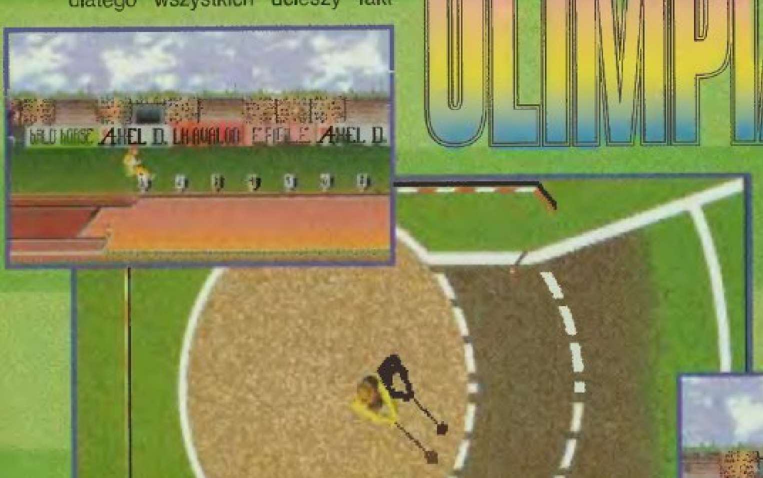
Zakończyła się Olimpiada w Atlancie i wysypał się worek z grami olimpijskimi. Polski gracz z pewnością będzie pamiętać o dokonaniach naszych sportowców, dlatego wszystkich ucieszy fakt wydania przez L.K.AVALON gry OLIMPIADA 1996.

Na dwóch dyskietkach zawarte zostało sześć dyscyplin sportu: bieg na 100 metrów, skok w dal, łucznictwo, rzut młotem, rzut oszczepem i strzelanie do rzutek. Dyscypliny ciekawe, po części obce polskim kibicom, może więc warto się im przyjrzeć. Grać można w maksimum cztery osoby, co jest dobrym rozwiązaniem zważywszy na sportowy charakter programu. Każdy z graczy grać będzie osobno korzystając z tego samego joya. Do dyspozycji mamy dwa tryby gry, którymi są zawody złożone ze wszystkich dyscyplin oraz trening, w którym możemy poćwiczyć w interesującej nas dyscyplinie.

Wyniki podawane są po ukończeniu każdej z dyscyplin – jest to osiągnięty czas lub suma zdobytych punktów. Szkoda, że zapomniano o medalach, klasyfikacji generalnej i całej tej olimpijskiej otoczce. Brak statystyk, podium, dekoracji, fleszów i bomb w parku olimpijskim jest bardzo bolesny. Uroki grania są dosyć dziwne. Po pierwsze gra jest niema, za wyjątkiem fajnej muzyczki towarzyszącej wgrywaniu. Trochę efektów dźwiękowych podniosłoby walory zabawy, tym bardziej, że na olimpijskich stadionach



OLIMPIADA'96



zasiada po kilkadziesiąt tysięcy publiczności. Po drugie w biegu na 100 metrów brakuje ci konkurentów. Ścigasz się z samym sobą, a konkretnie z czasem.

Granie samemu nie daje ani krzty radości. Jest nudne i pozbawione sensu, ponieważ zawsze wygrywasz. Walka polegać może jedynie na poprawianiu ustanowionych rekordów. Stare rekordy idą niestety w zapomnienie. Nie pomyślano o zapisywaniu danych.

Szata graficzna nie wyróżnia się niczym specjalnym, podobnie jak animacje sportowców. Podczas grania odnosiłem wrażenie, że OLIMPIADA 1996 wydana została z przypadku. Nuda i brak ambicji – tak w jednym zdaniu podsumowałbym tę grę.

Wicik



L.K.Avalon'96

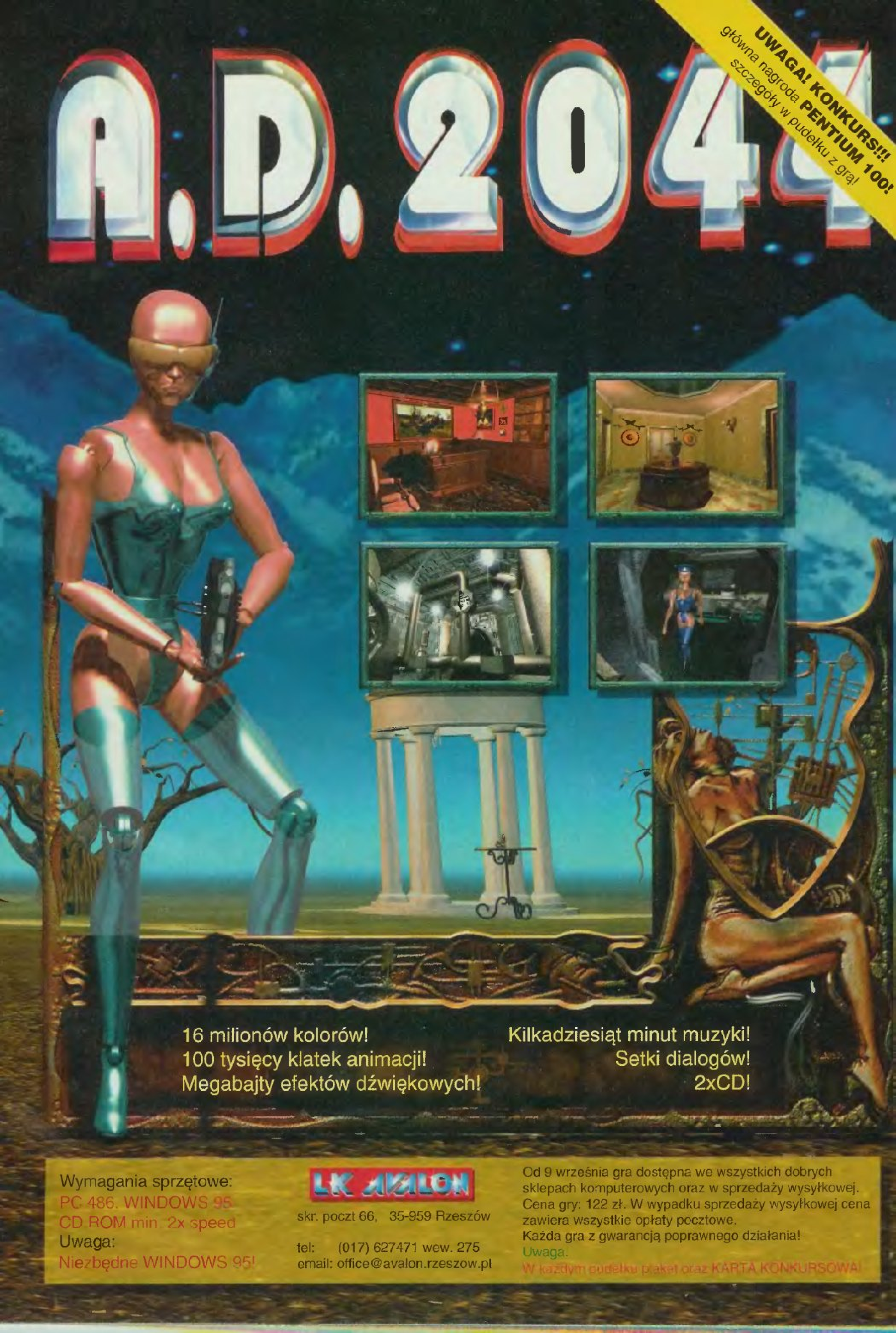
AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 2.5 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

L.K. Avalon (Amiga) 29 zł

Komentarz: dobry pomysł poparty kiepską grą

30


A.D. 2044
UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!
16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!
Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:
Niezbędne WINDOWS 95!
LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów
tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga:
W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!



Oto druga część jednej z najpopularniejszych gier na PlayStation. Pierwszy BATTLE ARENA TOSHINDEN dzięki swojej prostocie, a jednocześnie wspaniałemu wyglądowi błyskawicznie trafił na szczyty list przebojów. Zapewne tak samo stanie się z jego sequelem. Warto jeszcze wiedzieć, że część praw do gry odkupił CAPCOM i dzięki temu BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ukazał się też w wersji automatowej.

Tym razem do walki staje jedenastu wojowników (w sumie czternastu), w tym troje nowych. Poza znaną z pierwszej części ósemką walczyć o mistrzowski tytuł będą też GAIA (jeden z bossów w pierwszej części), TRACY i CHAOS. Ukryci bossowie to wspaniały SHO (brat EIJIEGO), MASTER (wątła panienka, ale pozory strasznie mylą), URANUS (prawdziwy anioł, tyle że w zbroi) oraz VERMILION (to jest prawdziwy kozioł, długi czarny płaszcz i dwie spluwy). Nowe postacie to w sequelu oczywisty mus, ale w tym przypadku mogę śmiało powiedzieć, że są bardzo fajne. Szczególnie CHAOS, wykręcony jak faworki w karnawale.

Od początku dostępne są trzy nowe postacie. CHAOS to jakiś wariat z kosą, TRACY to pani policjantka, zaś GAIA zrzucił wielką zbroję i staje do zwykłej walki.

Nie ulega wątpliwości, że szata graficzna TOSHINDEN 2 jest najmocniejszą stroną gry. W stosunku do pierwszej części obserwujemy wyraźny krok do przodu. Postacie otrzymały ostrzejsze tekstury, mają teraz wyraźniejsze rysy twarzy, zaś gra jest jeszcze bardziej kolorowa od poprzednika. O ile to było możliwe poprawiono nawet animację, w wyniku czego zawodnicy poruszają się płynniej po arenach. Z samymi arenami jest różnie, ale są dwie, które po prostu trzeba zobaczyć. Pierwsza z nich to spowity mrokiem cmentarz – lokum VERMILIONA. Druga i najbardziej kopiąca to komnata w zamku DUKE'a, gdzie na początku walki w oknach znajdują się czerwone kotary, które podnoszą się wpuszczając światło słoneczne. Efekt towarzyszący temu jest wręcz niesamowity – postaciom rosną cienie, słońce zaczyna je oświetlać... rewelacja. Dźwięk podobnie jak grafika jest jeszcze lepszy niż w BAT1, większości postaci pozostawiono oryginalne japońskie okrzyki, a przygrywająca z kompaktu muzyka nie irytuje nawet po kilku godzinach.

Jeśli zaś chodzi o samą walkę, moje odczucia pozostają mieszane. Z jednej strony gra się jakby lepiej i jest czego się



GAIA, mimo że jest o wiele szybszy niż w pierwszej części, tak naprawdę pozostał wolny. Za to jak już palnie, to potrafi zaboleć!



Zamek DUKE'A, gdzie obserwujemy prawdziwą orgię świateł i cieni. Efekt zaiste zdumiewający!









Na polską premierę ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 nie trzeba było długo czekać, gra pojawiła się z minimalnym poślizgiem. O UMK3 pisałem już kilka razy i wystarczy wiedzieć że jest to po prostu ulepszona wersja starego i dobrego, trzeciego KOMBATA. Witamy w składzie „nowych", dla których nie znalazło się miejsce w MK3. Cieszy przede wszystkim powrót SCORPIONA z jego nieśmiertelnym sznurowadłem (GET OVER HERE!) i wielki come-back starego, zamaskowanego SUB-ZERO (jest jedną z ukrytych postaci). Jest jeszcze ERMAC, mistrz bardzo skutecznych kombosów, zaś JADE dostała jakąś pałę, którą od czasu do czasu może boleśnie kolnąć. MILEENĘ i REPTILE'a zna każdy szanujący się Kombatant, a HUMAN SMOKE to SMOKE bez dymu. W sumie można zawalczyć aż dwudziestoma sześcioma postaciami (19 normalnych, ukryci HUMAN SMOKE,

Oto postacie, które nie zmieściły się w „zwykłym" MK3. Znamy je z poprzednich części, JADE była przecież ukryta w MK2. Najbardziej cieszymy się z powrotu SKORPIONA, prawda?





Można grać normalnie, można też w trybie TEAM BATTLE czyli dwóch-na-dwóch. Oczywiście po kolei...

Master SCORPION otrzymał nowe FATALITY, zwane SCORPION PACK. Wyskakuje ich kilku i masakrują przeciwnika.



uczyć (więcej combosów, ciosów specjalnych i postaci), a z drugiej wydaje się, że autorzy postanowili jeszcze bardziej uprościć BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 w stosunku do oryginału. Wszystkie ciosy, nawet te





CHAOS to czubek, któremu dano do ręki najprawdziwszą kosę. To, co z nią wyczynia przechodzi ludzkie pojęcie. Będziecie zalewać z jego bełkotu.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

najtrudniejsze są bardzo łatwe do wykonania. Prostackie uderzenie OVERDRIVE (SUPER-COMBO), gdy trafi, zabiera niemal pół energii. Nie wiem czy słuszny jest zwrot w tę stronę, ale decyduję nie ja, lecz wyniki światowej sprzedaży. A szkoda (!).

TRACY jest szybka i zwinna, zaś jej ciosy nie są specjalnie mocne (taki odpowiednik ELLIS). Z pałkami TONFA radzi sobie jednak znakomicie.



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 to fajna gierka i można sobie w nią powalczyć, jednak dla prawdziwych fanatyków mordobić może okazać się zbyt prosta. Próżno szukać w niej takiej ilości combosów jak np. w VIRTUA FIGHTER, nie znajdziecie w tej grze takiej głębi jak w STREET FIGHTER ALPHA. Nie ulega jednak wątpliwości, że jest bardzo efektowny (niestety, czasem aż za bardzo efekciarski), a gra się łatwo i przyjemnie. Osoby, którym podobała się pierwsza część, będą BAT 2 zachwycone – reszta zaś może sobie tę grę spokojnie darować. I jeszcze jedno. Teledysk, który obserwujemy jako intro na początku gry, to jedno z największych lamerstw jakie widziałem w życiu.



Gulash

OCENA OGÓLNA: 80%

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

CLASSIC SUB-ZERO, ERMAC i MILEENA oraz jeszcze bardziej ukryci SHAO KAHN i MOTARO).

Dorzucono cztery nowe tła, o których można powiedzieć, że są bardzo ładne i trzymają klimat gierki. Szczególnie efektowne jest Piekło (HELL), gdzie walka odbywa się na skraju otchłani prowadzącej prosto do bulgoczącej lawy. Trzy pozostałe to WATERFRONT, CAVE i DESERT. Grafika jest po prostu identyczna z wersją automatową. Konsole nowej generacji są w stanie bez problemu poradzić sobie z tak mało skomplikowaną technicznie grą. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem, muzyka doczytywana jest z kompaktu, a okrzyki i odgłosy walki zostały przesamplowane we wspaniały, czysty sposób.

Rzadko zdarzają się rzeczy doskonałe, ta reguła sprawdza się też w przypadku UMK3. Jedynym zaobserwowanym przeze mnie mankamentem tej konwersji jest czas doczytywania się kolejnych walk. Trzeba czekać czasem ponad 10 sekund, a to naprawdę potrafi zaboleć. Szkoda, że do konsoli nie można tak jak do PeCeta wsadzić np. 16 MB pamięci – życie stałoby się łatwiejsze (ale za to w grach na PC nie ma 16 milionów kolorów!). Myślę jednak, że prawdziwych maniaków nie jest w stanie odstraszyć tak drobny szczegółik, bo więcej wad UMK3 po prostu nie ma, konwersja jest niemal pod każdym względem doskonała.

ERMAC, jedna z ukrytych postaci. Jego COMBOSY są superszybkie i bardzo skuteczne, czyli zabójcze...





Szkoda, że MORTAL KOMBAT 3 nie wyglądał tak od początku. Kilka starych, ale jakże lubianych postaci tchnęło nowego ducha w MK3. Posiadaczom konsol SEGA Saturn opłaciło się pół roku oczekiwania, zaś PeCetowcy i PSX-owcy w sumie nie mają nad czym płakać, bo zwykły MK3 to też gra nie byle jaka, ale...

Gulash

OCENA OGÓLNA: 90%



Jedno z nowych teł – DESERT, gdzie w piasku dogorywa CYRAX. Jeśli chcecie wiedzieć więcej, przejdźcie nim całą grę.



Kolejne nowe tło, zwane HELL. Przypomina mi loch SCORPIONA z filmu.

Trzeci nowy background – WATERFRONT. Wygląda na to, że walka odbywa się w jakimś porcie.





AKIRA

Akira Yuki, Japończyk, ur. 23.09.1968, wzrost 176 cm, waga 76 kg, instruktor Kung-Fu. Akira to najtrudniejsza postać do opanowania. Wykonanie niektórych jego ciosów graniczy niemal z cudem, jednak warto się uczyć. Jego Mouko Kohazan i Renkan Tai to najlepsze ataki z dystansu, zaś odpowiednio wykonane Touchin Sohtai i Youshi Senrin są po prostu nie do obrony.

PODSTAWOWE ATAKI

Chuusui: R
Housui: ↓ R
Shou Tai: N
Youzen Tai: ↓ N
Soku Tai: ↘ N

CIOSY SPECJALNE

Jouho Chouchuu: → R
Rimon Chouchuu: → → R
Mouko Kohazan: ↓ → R
Migi Tankyaku: → → N
Renkan tai: → → N N
DoppoChousitsu: → → N+B
Tetsuzankou: → → → R+B
Soukahou: ↘ R

RZUTY

Toushin Sohtai: ← R
Shin'iha: ↙ → R
Youshi Senrin: ← ↘ R+N

ATAKI KOMBINOWANE

Hachimon Kaida: R R
Kansui Tai: R N
Chuuken: → → R+N
Sui tai: → → R+N N
Renkansui: → → R+N R
Renkansui Sok: → → R+N R N
Rensui: → → R+N R R
Rensui Hai: → → R+N R R N

ATAKI PODCZAS SKOKU

Rakuho Sousui (wznosząc się): R
Rakuhosui (opadając): R
Choushi Tai (wznosząc się): N
Shi Tai (przed lądowaniem): N
Rakugeki Sousui (wznosząc się): → R
Toukyaku (jednocześnie ze skokiem): N
Hidan Tai (wznosząc się): → N
Huzin Tai (opadając): N
Huumon Toukai (wznosząc się): ← N



Z prawdziwą przyjemnością przedstawiam wersję PC jednej z najpopularniejszych automatowych gier świata. Do tej pory w VIRTUA FIGHTER mogli grać jedynie posiadacze konsoli Saturn, lub specjalnej PeCetowej karty DIAMOND EDGE 3D z akceleratorem trójwymiarowej grafiki. SEGA zapewne puknąwszy się nieco w żółte czoło zdecydowała się na wydanie gry w wersji dla „normalnych" PeCetów, wyposażonych jedynie w Windows'95.

VIRTUA FIGHTER PC to odpowiednik VIRTUA FIGHTER REMIX dla Saturna. Od swego prototypu (automatowy VF) gra różni się przede wszystkim grafiką. Jest znacznie poprawiona; postacie zostały obłożone teksturami i odpowiednio wycieniowane. Dodano też kilka nowych opcji aby zaspokoić wiecznie nienasyconych graczy (replay, sterowanie kamerą). Pozostało jednak to co najważniejsze, to co rozpalało do białości miliony maniaków na całym świecie: miodność. Ta gra nie ma prawa się znudzić, po prostu nie ma prawa!

Przejdźmy do rzeczy. W turnieju bierze udział ośmiu zawodników, a każdy prezentuje odmienny styl walki, stosownie do swojego wyglądu. Zapewne każdy z graczy szybko znajdzie sobie ulubioną postać i rozpocznie nią wymiatać. Wymiatać to dobre słowo. Bo dopiero po kilku tygodniach nauczycie się walczyć tak, aby wygrać kilka partii z komputerem na poziomie HARD. Każda z postaci posiada po kilkadziesiąt ciosów, a wszystko wykonuje się kombinacją trrzech klawiszy (Ręka, Noga, Blok). Jeszcze jedna ważna sprawa. Nie ma tu ognistych kul, lub ciosów niemożliwych do wykonania przez ludzi (może poza skokami...). SEGA zastąpiła efekciarstwo realizmem przez duże „R", i za to należą im się duże brawa, bo takich mordobić po prostu nie było! Dlatego też VF spodoba się w pierwszej kolejności profesjonalistom, czyli ludziom którzy kochają mordobicia ponad wszystko.

Dzięki szerokiemu wachlarzowi opcji konfiguracyjnych można wybrać jeden z dwóch trybów graficznych (320x200 i 640x480) i do woli włączać i wyłączać detale, tekstury i cieniowanie. Bardzo przydatną opcją jest możliwość regulacji kąta i odległości kamery. Dbałość o szczegóły może naprawdę wprawić w osłupienie nawet osoby, które twierdzą, że niejedno już widziały. Gdy KAGE dostaje po ryju to spada mu maska, zaś z ruchów wszystkich postaci można się uczyć walki niczym w dojo u chińskiego mistrza. Animacja jest tak płynna, jak tylko może być na PeCecie (oczywiście szybkim). Dźwięk także jest bez zarzutu, samplowane odgłosy wydawane przez zawodników są po prostu doskonałe – szczególnie gdy wypowiadają nazwy ciosów (KAGE po prostu przechodzi sam siebie, spójrzcie na nazwy jego technik!).

↑ **GÓRA**
↓ **DÓŁ**
← **LEWO**
→ **PRAWO**
B **BLOK (GUARD)**
R **RĘKA (PUNCH)**
N **NOGA (KICK)**
R+R **RĘKA i NOGA wciśnięte razem**
N N N **naciskaj NOGĘ jak najszybciej**
↓ **uderz klawisz DÓŁ**
↓ **naciśnij DÓŁ i trzymaj**



JACKY

Jacky Bryant, Amerykanin, ur. 28.08.1970, wzrost: 177 cm, waga: 72 kg, kierowca rajdowy. Jacky jest ulubioną postacią graczy na automatach. Jest szybki, jego ciosy posiadają dużą siłę i w miarę łatwo je opanować. Wbrew pozorom jest bardzo brutalny, ale to już wyjdzie w samej walce.

PODSTAWOWE ATAKI

Straight lead: R
Sqat straight: ↓ R
Vertical hook kick: N
Low kick: ↓ N
Middle kick: ↘ N

CIOSY SPECJALNE

Spinning back knuckle: ← R
Double spin knuckle: ← R R
Spinning arm kick: ← R N
Spinning low spin kick: ← R ↓ N
Rising elbow: → R
Elbow spin kick: → R N
Slant back knuckle: ↙ R
Slant low spin kick: ↙ R N
Knee kick: → N
Somersault kick: ← ↑ N
Toe kick: ↓ N
Toe kick side: ↘ N N
Dash hammer kick: → → N N
Spinning kick: N+B
Leg slicer: ↓ N+B
Double spinning kick: N N
Backflip kick: ↖ ↖ N

RZUTY

Northern light bomb: R+B
Neck breaker: → → R

ATAKI KOMBINOWANE

Punch side kick: R N
Punch low spin kick: R ↓ N
Jab straight: R R
Double punch snap kick: R R N
Flash piston punch: R R R
Combo back knuckle: R R ← R
Combo elbow: R R → R
Combo elbow kick: R R → R N
Straight + kick: → → R+N N
Double jab: → → R+N R
Jab + Straight: → → R+N R N
Triple punch: → → R+N R R
Combo spin: → → R+N R R N

ATAKI PODCZAS SKOKU

Elbow (wznosząc się): R
Step straight (opadając): R
Step hook kick (wznosząc się): N
Step heel kick (opadając): N
Jumping hook (wznosząc się): → R
Jump kick (razem ze skokiem): N
Drop kick (wznosząc się): → N
Heel kick (przed lądowaniem): N

Sega PC'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486DX4/100 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Saturn

Autoryzowany dystrybutor
BobMark (PC CD, Saturn) **169 zł**

Za: najwspanialsze mordobicie 3D!!! Boskie!
Przeciw: zabójcze wymagania sprzętowe









RTUA FIGHTER PC

Muzyka w formie AUDIO odtwarzana jest bezpośrednio z kompaktu.

Przed zakupem pozostaje jedynie sprawdzić czy PeCet, którego przyjdzie nam katować spełnia wymagania sprzętowe, a te są naprawdę potężne. Po pierwsze, procesor Pentium 100. Po drugie, szybka 64-bitowa karta graficzna z porządnym akceleratorem (nie grajcie, powtarzam NIE GRAJCIE na kartach Trident bo dostaniecie rozstroju nerwowego). Granie na komputerze nie spełniającym tych warunków po prostu mija się z celem... zresztą VF PC nawet nie uruchomi się na 486. Daję słowo, że Pentium 133 z 32 MB pamięci i kartą graficzną S3 VIRGE 3D (pamięć 2 MB) zupełnie wystar-

PODSTAWOWE TECHNIKI

SZYBKI ODSKOK: ← ← lub → →

ODWRÓT: ← ← lub → → i przytrzymaj

RZUT (wszyscy oprócz Akiry): (B)+(R)

ŚREDNI KOPNIAK: ↘ (N) przechodzi przez blok

ATAK NA LEŻĄCEGO: ↑+(R)

Każdy oprócz AKIRY posiada dwa warianty ataku.

1. Wciśnij ↑ i (R) jednocześnie aby rzucić się na leżącego

2. Wciśnij i trzymaj ↑, szybko wciśnij (R) aby zaatakować leżącego. Zabiera więcej energii, ale jest wolniejszy.

Szybkie powstanie: → → → lub ← ← ← (szybko)

Przewrót w tył: ← (trzymać)

Przewrót w bok: (B) (B) (B) (uderzać szybko blok)

Sprężynka: ↑ (trzymać)

Wstawanie z wysokim kopem: (N) (N) (N) (uderzać)

Wstawanie z podcięciem: ↓ (trzymać) + (N) (N) (N)

Przewrót w bok + podcięcie: (B) ↓

GDY PRZECIWNIK JEST ZA PLECAMI:

Może się zdarzyć, że przeciwnik znajdzie się za twoimi plecami. Istnieją wtedy dwa warianty ataku, (R) lub (N).

ATAKI PODCZAS SKOKU

Przeróżne ataki mogą być wyprowadzane podczas trzech faz skoku: wznoszenie się, opadanie i tyż przed lądowaniem. Wszystkie ataki znajdują sie w tabelkach.



SARAH

Sarah Bryant, Amerykanka, ur. 04.071973, wzrost: 168 cm, waga: 54 kg. Studentka, amatorka skoków spadochronowych. Ciosy Sarah nie są tak silne jak jej brata, rekompensuje to jednak nieco większą szybkością. Najwięcej pracuje kolanami, jej Double-Step Knee to znakomity atak na ustawionych blisko przeciwników.

PODSTAWOWE ATAKI

Straight lead:	(R)
Squat straight:	↓ (R)
Vertical hook kick:	(N)
Low kick:	↓ (N)
Middle kick:	↘ (N)

CIOSY SPECJALNE

Rising elbow:	→ (R)
Double-joint slam:	→ (R) (N)
Knee kick:	→ (N)
Double step knee:	→ (N) ↘ (N)
Toe kick:	↓ (N)
Toe kick side:	↓ (N) (N)
Illusion kick:	↖ (N) (N)
Mirage kick:	↖ (N) (N) (N)
Somersault kick:	↘ (N)
Jackknife kick:	↘ (N)
Rising knee:	↓ → (N)
Dash knee:	→ → (N)
Leg slicer:	↓ (N)+(B)
Backward flip kick:	↘ ↘ (N)

RZUTY

Front suplex:	(R)+(B)
Neck breaker:	→ → (R)

ATAKI KOMBINOWANE

Punch + High kick:	(R) (N)
High kick + Straight::	(N) (R)
Punch + Side kick:	(R) ↓ (N)
Jab + Straight::	(R) (R)
Double punch + Step kick:	(R) (R) (N)
Flash piston punch:	(R) (R) (R)
Combo rising knee:	(R) (R) (R) (N)
Combo somersault::	(R) (R) (R) ← (N)
Combo rising kick:	(R) (R) (R) ↑ (N)
Straight + Kick:	→ → (R)+(N) (N)
Double jab:	→ → (R)+(N) (R)
Jab + Straight + Kick:	→ → (R)+(N) (R) (N)
Triple punch:	→ → (R)+(N) (R) (R)
Combo back-spin:	→ → (R)+(N) (R) (R) (N)

ATAKI PODCZAS SKOKU

Elbow (wznosząc się):	(R)
Step straight (opadając):	(N)
Step hook kick (wznosząc się):	(N)
Step heel kick (przed lądowaniem):	(N)
Jumping hook knuckle (wznosząc się):	→ (R)
Jump kick (razem ze skokiem):	(N)
Dragon kick (wznosząc się):	→ (N)
Jump over kick (wznosząc się):	→ (N) (N)

LAU



Lau Chan, Chińczyk, ur. 02.04.1940, wzrost 169 cm, waga: 76 kg. Kucharz. Jest uważany za najprostszą postać w grze, a to ze względu na szybkość z jaką się porusza i z jaką uderza. Jego rzuty zabierają dużo energii, najlepiej używać Renkan Tenshin Kyaku aby zaskoczyć przeciwnika.

PODSTAWOWE ATAKI

Chuuken:	R
Souchuuken:	↓ R
Sentai:	N
Sensaitai:	↓ N
Senchuutai:	↘ N

CIOSY SPECJALNE

Shakashou:	↘ R
Shajoshou:	↘ R
Chuugeki:	→ R
Taitou Risenkyaku (wstając):	N
Rekka Kosenkyaku:	↗ N
Senpuuga:	N+B
Ensenshuu:	↓ N+B
Kokyaku Haiten:	↖ N
Risentai:	↖ ↖ N

RZUTY

Kensha Touraku:	R+B
Tenshin Hainshou:	← → R
Ryuusha Senten:	← R

ATAKI KOMBINOWANE

Renken Senpuuga:	R N+B
Renken Ensenshuu:	R ↓ N+B
Renshou Senpuuga:	↘ R N+B
Renshou Ensenshuu:	↘ R ↓ N+B
Renkentai:	R N
Renshou:	R R
Souken Senpuutai:	R R N
Raigekishou:	R R R
Renkan Tenshin Kyaku:	R R R N
Renkan Soukyaku:	R R R ↓ N
Renkan Haitenkyaku:	R R R ↖ N
Renshou:	↘ R R
Renshou Senpuutai:	↘ R R N
Renkanshou:	↘ R R R
Renshou Tenshin Kyaku:	↘ R R R N
Renshou Soukyaku:	↘ R R R ↓ N
Renshou Haitenkyaku:	↘ R R R ↖ N
Shajoshou Chuuken:	↘ R R
Shajoshou Renkentai:	↘ R R N
Shajoshou Renshou:	↘ R R R
Shajoshou Senpuutai:	↘ R R R N
Shajoshou Raigekishou:	↘ R R R R
Shajoshou Kyaku:	↘ R R R R N
Shajoshou Soukyaku:	↘ R R R R ↓ N
Shajoshou Haitenkyaku:	↘ R R R R ↖ N
Chuusui:	→ → R
Renken Tai:	→ → R N
Renken:	→ → R R
Renkan Sokutai:	→ → R R N
Renkanken:	→ → R R R
Renkan Ritai:	→ → R R R N

ATAKI PODCZAS SKOKU

Toukuu Soushou (wznosząc się):	R
Toukuu Chuuken (opadając):	R
Hishitai (wznosząc się):	N
Toukuu Sokuinkyaku (przed lądowaniem):	N
Touraku Sousuishou (wznosząc się):	→ R
Hishuu Tai (razem ze skokiem):	N
Toukuu Soutai (wznosząc się):	→ N
Kokyaku Haishou (wznosząc się):	← N





czy do normalnej gry w wysokiej rozdzielczości.

Czy warto więc grać w VF PC? OCZYWIŚCIE, ŻE WARTO! Jak już mówiłem jest to jedno z najlepszych mordobić świata, dystansuje FX FIGHTER i TOSHINDEN niczym chińskie żarcie bułkę z mąsłem. Gra (mimo iż nie rzuca na kolana jak VIRTUA FIGHTER 2 na Saturnie) jest po prostu świetna. Najlepsza na PC! Dostarczy długich miesięcy rozrywki na najwyższym poziomie. Radzę się w nią zaopatrzyć, bo na 100% jestem pewien że SEGA nigdy nie wypuści konwersji VIRTUA FIGHTER 2 na PC (może za 2-3 lata). Dlaczego? Bo PeCet jeszcze przed

WOLF



Wolf Hawkfield, Kanadyjczyk, ur. 08.02.1966, wzrost 180 cm, waga: 100 kg. Zawód: wrestler, hobby: karaoke. Wolf jest bardzo silną postacią. Rusza się wolno, ale za to jego ciosy są brutalne i bezlitosne. Giant Swing, choć trudny do wykonania jest przyjemnością dla oczu. Używaj go stojąc blisko krańca ringu...

PODSTAWOWE ATAKI

Straight hammer:	R
Low hammer:	↓ R
High kick:	N
Low smash:	↓ N
Face-lift kick:	↘ N

CIOSY SPECJALNE

Sonic upper:	↘ R
Knee blast:	→ N
Axe lariat:	→ → R
Shoulder tackle:	← → R

RZUTY

Brain buster:	R+B
Body slam:	→ R
Splash mountain:	↘ ↘ R+N
Giant swing:	← ↙ ↓ ↘ → R
Double-Arm suplex:	↙ R+N+B
German suplex (backthrow):	R+B

ATAKI KOMBINOWANE

Hammer kick:	R N
Jab straight:	R R
1,2,upper:	R R R

ATAKI PODCZAS SKOKU

Step hammer (wznosząc się):	R
Toe crush (wznosząc się):	N
Hammer edge (opadając):	N
Rock punch (opadając):	R
Jumping lariat (wznosząc się):	→ R
Rising toe (razem ze skokiem):	N
Drop kick (wznosząc się):	→ N
Heel crush (przed lądowaniem):	N
Backside kick (wznosząc się):	← N

KAGE



Kage-Maru, Japończyk, ur. 6.06.1971, wzrost: 173 cm, waga: 64 kg. Hobby: Mahjongg. Kage jest chyba najbardziej wszechstronnym z wojowników i gdy operuje nim dobry gracz, po prostu budzi grozę. Jego ataki z daleka mają znakomity dystans, a atak na leżącego, mimo że się spóźnia, pozwala na znalezienie się za przeciwnikiem i zaatakowanie z Hara Gasumi.

PODSTAWOWE ATAKI

Danken:	R
Jizuridan:	↓ R
Tsukikaesigeri:	N
Surigeri:	↓ N
Nakageri:	↘ N

CIOSY SPECJALNE

Hijiuchi:	→ R
Tsumujigeri:	↓ N+B
Hushin Hizageri:	↓ → N
Suishageri:	↘ N
Senpuugeri:	← ← N
Senpuu Inshuu:	↖ ↖ N
Ryuueikyaku:	→ → N
Kaiten Jizurikyaku:	← ↙ ↓ ↘ → N
Kouten Jizurikyaku:	→ ↘ ↓ ↙ ← N
Rairyuu Hishou Kyaku:	→ → R+N+B
Rakuyou Senpuudan:	↘ N

RZUTY

Taitou:	R+B
Koenraku:	← R
Katana Gasumi:	R+N+B
Kage Gasumi:	← → R
Haura Gasumi:	R+B

ATAKI KOMBINOWANE

Hagasane:	R N
Resshou:	R R
Resshoukyaku:	R R N
Sandangeki:	R R R
Sandan Urageri:	R R R N
Sandan Huujin Kyaku:	R R R ↖ N

ATAKI PODCZAS SKOKU

Shutou (wznosząc się):	R
Tobi Seiken (opadając):	R
Tobi kakato Otoshi (wznosząc się):	N
Tsuki Kakatogeri (opadając):	N
Rakuyou (wznosząc się):	→ R
Hishougeri (razem ze skokiem):	N
Kuuhadan (wznosząc się):	→ N
Tobi kakatogeri (przed lądowaniem):	N
Kaiten Enzuigeri (wznosząc się):	← N



JEFFREY

Jeffrey McWild, Australijczyk, ur. 20.02.1957, wzrost: 183 cm, waga: 111 kg. Zawód: rybak, hobby: muzyka reggae. Jeffrey jest najwolniejszym, a jednocześnie najsilniejszym z zawodników. Jeden jego cios potrafi zabrać nawet i ćwierć energii przeciwnika! Każdy błąd ze strony przeciwnika „profesor" bezlitośnie wykorzystuje. Podstawa to rzuty!

PODSTAWOWE ATAKI

Low knuckle:	(R)
Straight Knuckle:	(R)
Upper kick:	(N)
Vertical kick:	(N)
Side kick:	(N)

CIOSY SPECJALNE

Smash upper:	(R)
Double upper:	(R) (R)
Dash elbow:	(R)
Elbow upper:	(R) (R)
Toe kick:	(N)
Toe kick hammer:	(N) (R)
Knee attack:	(N)
Vertical upper:	(N)
Elbow hammer:	(R)

RZUTY

Back flip:	(R) + (B)
Power slam:	(R)
Body lift:	(R)
Splash mountain:	(R)+(N)
Toe kick & Splash mountain:	(N) (R)+(N)+(B)
Iron claw:	(R)
Power bomb:	(R)+(N)+(B)
Machinegun knee lift:	(N)

ATAKI KOMBINOWANE

Knuckle kick:	(R) (N)
Double knuckle:	(R) (R)
1,2,upper:	(R) (R) (R)

ATAKI PODCZAS SKOKU

Hammer down (wznosząc się):	(R)
Step Knuckle (opadając):	(R)
Pushing kick (przed lądowaniem):	(N)
Rising sun (wznosząc się):	(R)
Killing bites (razem ze skokiem):	(N)
Jumping stomp (wznosząc się):	(N)
Flying low kick (wznosząc się):	(N)
Rear kick (wznosząc się):	(N)



długi czas w żaden sposób nie poradzi sobie z ultraszybką i ultrapłynną grafiką VF2. Poza tym Saturn straciłby wyłączność na swoją najlepszą grę, a dla VF2 naprawdę warto mieć tę konsolę. VIRTUA FIGHTER PC jest jak do tej pory najdłuższym krokiem w kierunku trójwymiarowych mordobić na PeCecie.

Gulash

P.S. Podane ciosy pasują do: VIRTUA FIGHTER PC (PC CD), VIRTUA FIGHTER REMIX (SEGA SATURN), a także częściowo do VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA SATURN).

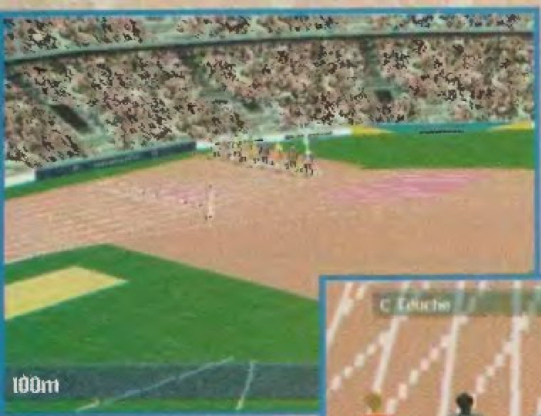
P.S.2. W następnym numerze podam pozostałe ciosy biednej PAI, która nie zmieściła nam się na stronach... wybacz, mała.



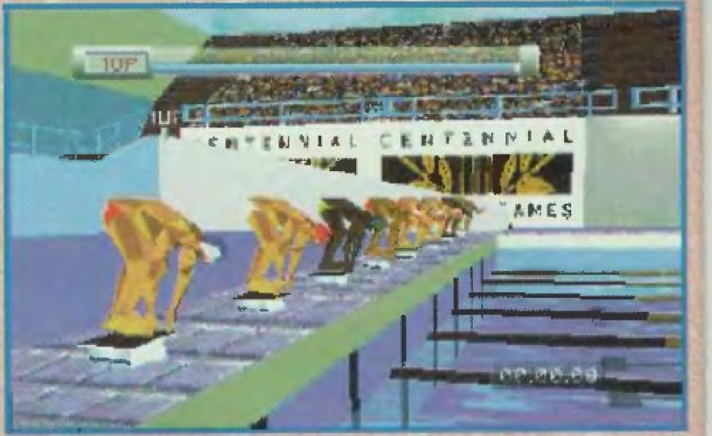


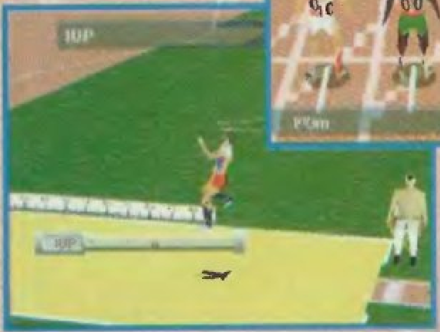


Fachowi handlowcy poszukiwani !!!









OLYMPIC GAMES COLLECTION
ATLANTA 1996

Polskiemu miłośnikowi gier sportowych zakończona niedawno olimpiada w Atlancie będzie kojarzyła się z dwoma przyjemnymi wiadomościami. Pierwszą jest oczywiście zdobycie worka medali ze sporą ilością tych najcenniejszych. Zaś drugą wysyp gier sportowych z olimpijskimi dyscyplinami na czele. Furtkę w tej dziedzinie otwiera ATLANTA 1996 otwierając serię OLYMPIC GAMES COLLECTION wydaną jeszcze przez US GOLD. Dlatego „jeszcze", że od niedawna firma ta jest częścią kompanii EIDOS, która to nazwa przewijać się będzie nagminnie.

CO JEST GRANE?

Na jednym krążku upchnięto aż 15 dyscyplin, którymi fascynowały się miliony telewidzów i setki tysięcy bezpośrednich obserwatorów na bieżniach, stadionach i halach Atlanty.

Swoje umiejętności możesz sprawdzić sam lub maksimum w cztery osoby w jednym z trzech trybów gry. Najobszerniejszym treściowo i zarazem najciekawszym jest rozegranie olimpiady. Uczestniczy w niej oprócz ciebie (i maksimum trzech kumpli) jeszcze 29 komputerowych sportowców. Celem twoim i konkurentów jest zdobycie jak największej liczby medali w 15 konkurencjach. Rywalizacja odbywa się z uwzględnieniem większości obowiązujących przepisów w każdej dyscyplinie. Tak więc w niektórych konkurencjach lekkoatletycznych będziesz musiał wykonywać po kilka biegów w celu zakwalifikowania się do finału lub zmieścić się w trzech próbach przypadających na pokonanie danej wysokości lub odległości. Naturalnie podnosi to zaciętość sportowej walki i dodaje smaczku prawdziwej olimpiady.

W trybie ARCADE walczysz już w 14 konkurencjach z tą różnicą, że zawężone zostają przepisy olimpijskie w celu przyspieszenia rozgrywanych zawodów. W końcu Atlanta trwała gdzieś ze trzy tygodnie! W tych dwu trybach gry występują nieznaczne różnice w sterowaniu zawodnikami.

Ostatnim trybem jest CHALLENGE. Jego cechą charakterystyczną jest możliwość wyboru interesujących cię dyscyplin. Ten pomysł idealnie sprawdza się, gdy chcesz rozegrać szybką gierkę i masz w domu gromadę kumpli, nad którymi nie możesz zapanować.



CO JEST WIDZIANE?

Każda z dyscyplin została doskonale zrealizowana, dzięki czemu całość aż kipi od miodu! Mamy więc aż dziewięć dyscyplin lekkoatletycznych, trzy strzeleckie oraz pływanie, podnoszenie ciężarów i szermierkę. Piętnaście gier w jednej? Raczej nie, po prostu jedna, ale porządna do bólu.

W części dyscyplin twoja rola polega na jak najszybszym i zsynchronizowanym wciskaniu dwóch klawiszy. Oprócz tego musisz w odpowiednim momencie wcisnąć zdefiniowany klawisz „akcji". Inne dyscypliny wymagają też trochę techniki, jak np. szermierka, bez których najszybsze paluszki świata nie są w stanie nic wskórać.

Wspaniale zrealizowano wszystkie konkurencje, dzięki zastosowaniu trójwymiarowego, wektorowego środowiska. Co ciekawe polygonów, z których zbudowani są zawodnicy jest bardzo mało i prawie w ogóle nie są cieniowane. Wychodzi na to, że zamiast wspaniale umięśnionymi Murzynami z wolą walki w przekrwionych oczach, steruje się manekinami ze sklepu odzieżowego. Dla miłośników ludzkiego ciała mankament ten będzie bardzo istotny, czego nie zapomnę uwzględnić w ocenie końcowej.



Chociaż zawodnicy nie są pięknie wyrenderowani, nie widać u nich rysów twarzy, ale ślicznie się poruszają. Za to odpowiedzialna jest technika motion capture zastosowana w produkcji, dzięki której programiści przenieśli do komputera każdą fazę ruchu poszczególnych sportowców. Najbardziej efektownie wygląda skok o tyczce. Rozbieg, odbicie od ziemi przy pomocy tyczki, balans ciała przy przechodzeniu nad poprzeczką i opadanie na gąbkę po prostu urzekają. To trzeba zobaczyć! Nie mniej efektowne jest podnoszenie ciężarów i skok wzwyż. W końcu robili to żywi ludzie.

Odlotowe efekty, nad którymi tak się rozczulam uwydatniają wirujące kamery. Dzięki nim możemy odczuć namiastkę wirtualnego środowiska, bowiem większość dyscyplin „obsługiwana" jest przez kilka kamer. W pewnym sensie przypomina to transmisję telewizyjną gdzie np. bieg na 400 metrów widziany jest z kilku punktów w zależności od tego, na którym odcinku bieżni są zawodnicy!

OLYMPIC GAMES ATLANTA 1996 jest również doskonale udźwiękowiona. Przede wszystkim ciekawie brzmią audiotracki przygrywające gdy wędrujesz po sytemie menu. Poza tym na uwagę zasługują komentarze znanego sprawozdawcy sportowego. Jest nim oczywiście Alan Green. Gość swoją robotę wykonuje bardzo dobrze, szczególnie gdy zawodnicy jęczą z wysiłku, a publika szaleje.

Niestety zmuszony jestem obniżyć ocenę przez kanciaste wektory i nie najwyższej klasy grafikę (mamy rok 1996). Może zabrakło czasu... w końcu gra wyskoczyła jak Filip z konopii, bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi.

Wicik







U.S.Gold'96

PC DOS/WINDOWS 95 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 58 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **145 zł**

Komentarz: gra fajna, tylko grafika słabiutka

KICK OFF '96



Ze starego KICK OFF, na którym wychowała się cała piłkarska wiara została tylko firma i tytuł. Nawet makaroniarz Dino Dini przestał firmować swoim nazwiskiem najnowszą piłkę nożną spreparowaną we włoskim ANCO. Cóż, czasy się zmieniają, technika idzie do przodu, rozwinęła się i firma, co widać po jej najnowszym produkcie.

SZCZYPTA HISTORII

Pierwszy KICK OFF zrobił furorę już na ośmiobitowcach. Potem przyszły czasy szesnastobitowej Amigi i Atari ST. Te komputery doczekały się drugiej części tej gały, która wówczas charakteryzowała się dużą dynamiką i trudnością w prowadzeniu piłki. Każdy kto opanował tę sztukę stawał się automatycznie mistrzem świata i spędzał długie, upojne godziny na pojedynkach z żywym przeciwnikiem. W międzyczasie pojawiało się wiele mutacji, podobnie jak to obecnie ma miejsce z SENSIBLE SOCCER.

KICK OFF 3 przeszedł na rynku już bez echa, pomimo zastosowania widoku 2D lub 3D, bo świat oszalał na punkcie FIFA SOCCER. Dzisiaj, gdy królują FIFA i ACTUA, autorzy musieli pójść daleko do przodu aby ponownie zaistnieć i mieć nadzieję na sukces. Coś się stało, ale czy na miarę sukcesu, to pokaże czas.



BOISKOWE WRAŻENIA

KICK OFF 96 jest zręcznościową symulacją piłki nożnej z widokiem 2D i 3D, wybieranym według uznania. Nowum w tej dziedzinie są ruchome kamery.

W widoku 2D przebieg meczu obserwujemy z lotu ptaka, pod kątem prawie prostym. Zabieg ten daje nam większe wrażenia estetyczno-planistyczne w konstruowaniu akcji. W porównaniu do starszych wersji gry kamerę śledzącą przebieg spotkania zawieszono wysoko nad murawą. Daje to graczowi wgląd na prawie całe boisko co jest istotne przy atakach nastawionych na długie podanie i szybką kontrę z dwoma, góra trzema podaniami. Wcześniej przy pomocy skanera guzik mogliśmy zdziałać, gdyż każde dalekie podanie równało się wykopowi w ciemno. Kamera może zmieniać swoje położenie jedynie w pionie i na boki, bez wykonywania zbliżeń. Granie przy widoku 2D jest bardzo dynamiczne i szybkie. Jestem przekonany, że ten pomysł spotka się z dużym uznaniem.

Widok 3D można śmiało przyrównać do efektu osiągniętego w FIFA'96. Ruchome kamery, które są wszędzie tam gdzie piłka, nadają grze znamion wirtualnego środowiska. Do wyboru mamy kilka punktów umiejscowienia takich kamer, które ukazują mecz na wzór transmisji telewizyjnych. Akcje przeprowadzane przez gracza lub komputer są przez to sugestywne i realistyczne co jest bardzo ważne dla atrakcyjności zabawy.

Dzięki pięciu kamerom nic nie jest w stanie umknąć naszej uwadze. Każde zagranie, przyjęcie piłki, wślizg, odegranie z piętki, główka jest świetnie widoczne. Piłkarze robią to z wielką precyzją. To się widzi, a nie „czuje" jak we wcześniejszych wersjach KICK OFF. Trzy wymiary wymiatają w XXI wiek!



Gdyby nie Wicik, nasi szmaciarze nie przeszliby nawet eliminacji...

Anco'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
AMIGA 1200 5 dyskietek

Komentarz: gała dla prawdziwego znawcy tematu

90

CO JEST GRANE?

Ślicznie zaprezentowane mecze poparte są kilkoma ciekawymi możliwościami sprawdzenia własnych umiejętności poprzez granie w lidze, pucharze, meczu towarzyskim i Mistrzostwach Europy. Dostępne są drużyny narodowe z wszystkich państw zrzeszonych w UEFA. Gorzej jest z klubami, które potraktowane zostały wybiórczo (ale polska liga jest). Rekompensują to bogate statystyki i rzeczywiste, aktualne nazwiska. Na szczęście umiejętności prezentowane na co dzień przez każdego piłkarza mają pokrycie w grze, co jest jej dużym plusem. W sumie zawarto w grze 15.000 graczy dając w sumie 800 drużyn. Nieźle co?

Na uwagę zasługuje sterowanie piłkarzem posiadającym w danym momencie piłkę, które jest inne niż w podobnych grach. Po pierwsze zamiast coraz częściej stosowanego systemu trójprzyciskowego korzystamy z dwóch przycisków. Automatycznie wymusza to inny sposób grania niż w grach typu FIFA/ACTUA. Osoby bez cierpliwości mogą się do gry zniechęcić, bowiem sterowanie jest stosunkowo trudne.

Gra jest szybka, posiada prześliczną grafikę w wysokiej rozdzielczości, doskonały dźwięk i sporą miodność. Zakocha się w niej każdy miłośnik piłki nożnej, który wie tak naprawdę o co w tym wszystkim chodzi. Laik przez swą niewiedzę przejdzie koło niej bokiem zarzucając jej kilka wad. Jeśli czujesz się na siłach i przepadasz uganiać się za gałą nie masz wyjścia – musisz zagrać!

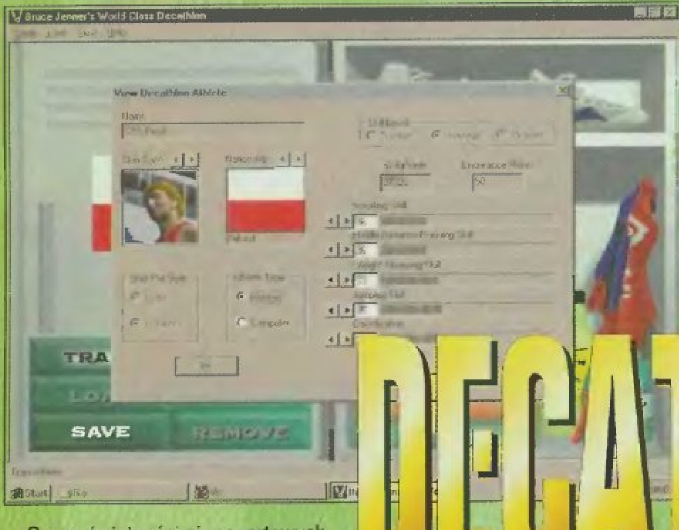
PS. Jest wersja na Amigę. Ale tak żałosna, że wstyd o niej pisać.

Wicik











DECATHLON

Czasy świetności gier sportowych jakby już przeminęły. Jeszcze kilka lat temu furorę budziły takie „przeboje" jak WINTER GAMES. Należące niegdyś do elity gier, obecnie stały się oprócz piłki nożnej tylko miłymi przeszkadzajkami, służącymi do zabicia paru minut wolnego czasu. Tym większą uwagę należy poświęcić każdej nowej pozycji jaka ukazuje się na rynku.

DECATHLON jest jak sama nazwa wskazuje grą poświęconą jednej z najtrudniejszych dyscyplin olimpijskich: dziesięciobojowi. Zawodnicy ją uprawiający opanować bowiem muszą dziesięć różnych dyscyplin, a każda z nich wymaga przecież nieco innych umiejętności.

Sprint na 100 m, biegi na 400 i 1500 m, bieg przez płotki 110 m, pchnięcie kulą, rzut dyskiem i oszczepem, skok w dal, wzwyż i o tyczce, to konkurencje składające się na dziesięciobój. DECATHLON to jednak nie tylko sportowa zręcznościówka. Oprócz opanowania dyscyplin umożliwia poprowadzenie własnej kariery, od zera ku sportowym szczytom. Każdy z zawodników ma tu określone na początku umiejętności (skoczność, szybkość, koordynacja itp.) oraz pewien zasób wytrzymałości. który wykorzystać można dwojako. Zużywasz go w trakcie zawodów i sam decydujesz jak dużo sił włożysz w daną konkurencję.

Dziesięciobój rozgrywany jest przez dwa dni, każdego dnia pięć konkurencji, najważniejszym elementem taktyki jest więc odpowiednie rozłożenie sił każdego dnia (drugiego dnia startujesz znów z pełnym ich zasobem). Pomiędzy zawodami wytrzymałość zużywana jest na treningi, po to by podnosić swoje umiejętności na wyższy poziom.

Walka w kolejnych konkurencjach dziesięcioboju odbywa się nieco inaczej niż w pojedynczych dyscyplinach. Nie jest ważne miejsce lecz rezultat! Wpływa to bardzo wyraźnie na taktykę. Np. nie warto oszczędzać sił, jeśli wiesz że i tak wygrasz. Kolejność miejsc jest bowiem nieistotna. Ważne są metry i sekundy. Dlatego żadnej dyscypliny nie można sobie odpuścić – duża strata punktowa może okazać się już nie do nadrobienia. Na jednych zawodach gra się jednak nie kończy. DECATHLON oferuje ci możliwość gry przez wiele sezonów, podczas których rozgrywana będzie wybrana przez ciebie ilość zawodów. Ważny jest więc nie tylko refleks ale i umiejętne pokierowanie treningami swojego zawodnika.

STEROWANIE

Dawno temu do gier sportowych należało zaopatrzyć się











PLAYER OF THE YEAR



Managery piłkarskie to jeden z najbardziej konserwatywnych gatunków gier. W ostatnim okresie wdarła się tu tylko jedna, zresztą logiczna i oczekiwana nowinka: połączenie managera i kopaniny. PLAYER OF THE YEAR jest właśnie drugą po PLAYER MANAGER 2 (opis w SS'28) grą reprezentującą ten nurt.

POY realizuje to połączenie nawet nieco lepiej niż jego poprzednik. Można mieć pewne zastrzeżenia co do warstwy managera (nieco za prosty), znacznie lepiej prezentuje się za to wygląd boiska i animacja zawodników. Niestety, ich zachowanie na boisku nadal przyprawia o ból głowy. Rozegranie piłki w środku jest czasem zaskakujące i nawet widowiskowe ale już zachowanie pod bramkami osłabia. Obrońcy dopuszczają przeciwników bezpośrednio pod bramkę, nieco tylko przeszkadzając przy dośrodkowaniach. W ataku, jeśli pod bramkę zapędzi się jakiś pomocnik, zbyt często próbuje podawać do napastnika, nawet gdy ma przed sobą pustą budę!!! Lepiej już złapać joya i zagrać samemu. Tego typu dziwactwa psują radość z oglądania gry, chociaż z drugiej strony zdarzają









w siedem joysticków na tydzień. W DECATHLON sterowanie nie jest już tak rozpaczliwe i wykańczające finansowo. Joystick analogowy (do PC) jest zarówno droższy jak i mniej wytrzymały, więc sterowanie poprzez ciągłe wymachiwanie drążkiem jest już nie do pomyślenia. DECATHLON wymaga od gracza jedynie myszy i to w większości jej lewego klawisza. Przy konkurencjach bardziej technicznych (skoki, rzuty) trzeba jedynie kliknąć w momencie wybicia czy rzutu. W biegach, trzymanie i puszczanie przycisku reguluje ilość sił jakie zawodnik poświęca na bieg. Wszystkie dyscypliny opisane są dokładnie w HELP'ie (w końcu to gra pod Windows!), a gra dodatkowo oferuje jeszcze 350 MB animacji..

Pejotl

Interactive Magic'96

PC WINDOWS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: październik
MarkSoft (PC CD)

Komentarz: można poprztykać w wolnej chwili...



się niezwykle pomysłowe i emocjonujące zagrania.

POY odtwarza nieśmiertelną ligę angielską, jednak jako manager jest trochę zbyt pro-



sty i skierowany raczej do tych, którzy nie lubią babrać się w skomplikowanych tabelkach i statystykach.

Pejotl

Philips'96

PC DOS — **1 CD**

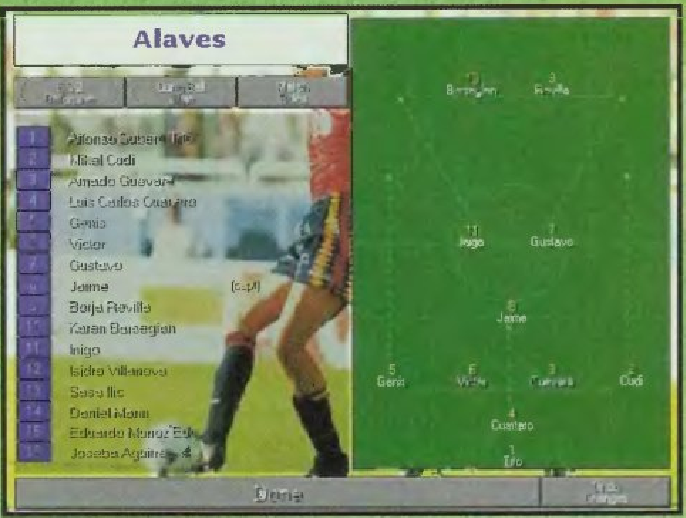
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: październik
IPS Computer Group (PC CD)

Komentarz: kopanina + manager. Równie średnie.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2





Czy uwierzysz w to, że gra nie posiadająca żadnych animacji, statyczną grafikę i niewyszukany dźwięk może osiągnąć sukces? A jednak! CHAMPIONSHIP MANAGER nie zawędrował może na sam top, jednak zdołał utrzymać się w czołówce przez długie miesiące.

Zalety CM 2 nie jest łatwo zauważyć na pierwszy rzut oka. Gra nie przyciąga (grafiką nawet odstrasza) ani nie oferuje specjalnych rewelacji. Jest to jednak manager zadziwiający realizmem. Co prawda do wyboru masz drużyny ligowe z jednego kraju, ale program przelicza rozgrywki w całej Europie! A to tylko po to, by dać ci możliwość zakupu gracza jednego z kilkudziesięciu krajów naszego kontynentu. Rozgrywane są także wszystkie oficjalne mecze międzypaństwowe – kwalifikacje i finały Mistrzostw Świata i Europy. Klikając na każdy mecz możesz obejrzeć składy obu drużyn, a nawet charakterystyki każdego zawodnika, z dokładnym przebiegiem jego kariery! Autorzy CM2 nie poszli w sferze statystyk na żadne ustępstwa i gra nawet na Pentium ma pewne przestoje. Olbrzymia ilość danych jaką gra musi „przetrawić" całkowicie to usprawiedliwia. Co więcej do gry dodane zostały specjalne DATA DISK, umożliwiające grę, poza ligą angielską, w takich krajach jak Hiszpania, Włochy, Francja, Belgia czy Niemcy.

Każdy gracz charakteryzowany jest w grze przez 20 różnych cech (bramkarze mniej), z których każda ma swoje znaczenie. Masz tu cechy charakteru (DETERMINATION, AGGRESSION), parametry fizyczne (STRENGTH, STAMINA) oraz umiejętności piłkarskie (TACKLING, PASSING, SHOOTING itp.). Tak jak w poprzedniej części, najważniejsza jest jednak ogólna ocena gry (AvR), jaka przyznawana jest zawodnikowi po każdym meczu zależnie od jego dokonań.



Gra oferuje kilkanaście różnych taktyk gry, w tym po kilka odmian takich ustawień jak: 4-4-2, 5-3-2, czy modnego ostatnio 3-5-2. Oprócz taktyki ustawiasz też styl gry (DIRECT, PASSING, LONG BALL). Taktykę, podobnie jak graczy, można zmieniać w każdym momencie meczu. Można spokojnie obejrzeć sobie wtedy dokonania każdego zawodnika, ocenę jego gry, kondycję i zadecydować o zmianie. Nie zawsze przy tym ocena gry zależy tylko od danego zawodnika, często także od jego partnerów. Np. napastnicy mogą być ocenieni słabo gdy druga linia nie będzie podsyłać im dobrych piłek.



Domark'96

PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 37 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Komentarz: gram już sezon 2001/2 i nie mogę się oderwać!

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 przeznaczony jest raczej dla cierpliwych dłubaczy, lubiących grać rok po roku, przez wiele sezonów. Jeśli posłużysz się przy tym wyobraźnią i nie będziesz zbyt często zmieniał klubu, możesz naprawdę zżyć się z drużyną, przejmować wszystkimi porażkami, cieszyć z wywalczonych ciężko zwycięstw. Statystyki i tabelki CM2 są wszak tylko pożywką dla twojej fantazji. Jeśli ta cię nie zawiedzie, dobra zabawa murowana!

Pejotl









ESPN EXTREME GAMES

Na świecie są tysiące ludzi, którzy podniecają się najbardziej ekstremalnymi dyscyplinami sportu uprawianymi przez zwariowaną młodzież. Tłumy skateboarderów, rollerbladerów, maniaków rowerów górskich, nart wodnych czy sanek ulicznych codziennie ryzykują swe cenne życie uprawiając sporty, które u normalnego człowieka na samą myśl o nich wywołują mdłości.

W ESPN masz szansę wcielić się w jednego z entuzjastów ulicznego szaleństwa bez ryzyka, że zrobisz sobie kuku. Dokonać tego możesz w dwóch trybach gry. Pierwszym jest wyścig na jednym z pięciu dostępnych torów, zaś drugi sezonem, w którym ścigasz się w 12 potyczkach na każdym torze.

Przed wyjechaniem na ulicę masz szansę wybrać najlepszego twoim zdaniem zawodnika i odpowiedni sprzęt. Wyboru koleżki dokonujesz oczywiście na podstawie sprzętu, na którym masz zamiar się ścigać, bowiem to on weryfikuje co taki koleś powinien potrafić. Jeśli na przykład chcesz sprawdzić swoje siły w jeżdżeniu na desce, to naturalnie nie wybierzesz fagasa, który wymiata na rowerze górskim, a na desce jest cienki jak mazowszanka. Zresztą idealny wybór gościa i sprzętu to klucz do sukcesu, ponieważ nawet najlepsza jazda nie jest w stanie zagwarantować wygranej.

Ekstaza eunucha Edwarda...





... eksplodowała emanując ekonomicznie...



JEST JAZDA

Na trasie, jak sam tytuł wskazuje jest ekstremalnie na maksa! Tory są diabelnie długie (średnio 10 minut jazdy), a po drodze jest do wykonania szereg czynności, oprócz oczywistej walki o pierwsze miejsce. Najważniejsze jest przejeżdżanie przez bramki, które występują w trzech odmianach. Bramki żółte dają punkty liczące się w klasyfikacji generalnej, za zielone otrzymujesz szmalec, a po przejechaniu niebieskich dzieją się na trasie różne niespodzianki. Dochodzi do tego konieczność omijania przeszkód nieruchomych i ruchomych w postaci np. tramwaju. Najlepiej nie mieć z nimi żadnego kontaktu, ponieważ po zderzeniu tracisz cenne sekundy i prędkość. Zdarza się, że czasem będziesz musiał coś przeskakiwać lub przy pomocy ramp przelatywać przez zawieszone nad ziemią bramki. Wygląda to fenomenalnie, ale kosztuje utratę pędu. Osobiście radzę unikać podobnych praktyk.

Ekstremalność jazdy podkreślona jest jeszcze przez staczane na ulicach pojedynki na pięści i kopniaki, które wymieniają między sobą zawodnicy. Gdy zbliży się do ciebie przeciwnik, pamiętaj aby trafić go sierpowym w ryja lub wyjechać mu z kujawiaka w kaloryfer. Niestety, oni nigdy nie pozostają dłużni...

Szybkość jazdy jest OK, lecz nie odnosi się wrażenia dynamizmu, gdy cały czas musisz mieć skupioną uwagę. Takich momentów jest niewiele. Najbardziej musisz się skupić gdy wjedziesz w kłębowisko rozpędzonych skateów i innej maści wyczynowców. Narażony wówczas jesteś na bezpośredni kontakt z cudzą kończyną i nadzianie się na przeszkodę.

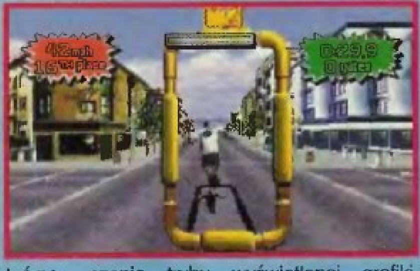
Jak już zdążyłeś się zorientować wykonanie powyższych czynności musi sprawiać sporo problemów. Szczególnie, że oprócz jazdy bijesz się i skaczesz. Spoko – wszystko jest pod kontrolą. Programiści pomyśleli i o tym. Nawet o wieloprzyciskowym sterowaniu, które jest dość nietypowe. Wynika to z zastosowania elementu utrudniającego granie, które absorbuje uwagę. Jest nim słabnąca siła zawodnika – zupełnie jak w rzeczywistości! Aby ją odbudować w czasie jazdy rozszerzono oprócz przyspieszania, skręcania i hamowania konieczność przyjęcia pozycji aerodynamicznej. W ten sposób twój master w ogóle się nie męczy utrzymując przy okazji stałą prędkość, pod warunkiem że jedzie po równym terenie. W pewnym sensie podnosi to realizm zabawy i oczywiście miodność. W sumie razem z czterema klawiszami odpowiedzialnymi za walkę obsługujesz aż dziewięć przycisków. Zupełnie jak w mordobiciu! Zapewniam, że nie będziecie mieć z tym najmniejszych problemów!

WALORY

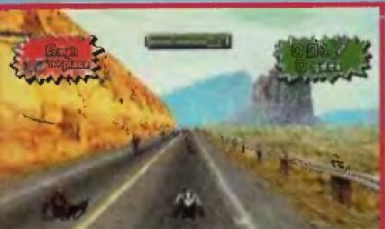
W porównaniu do wersji na PSX gra wypada zdecydowanie gorzej. Szwankuje tu kolorystyka i rozdzielczość. Te 256 kolorów wyciskane na PC i Lo-Res są mało atrakcyjne, szczególnie w jakości wyświetlanych przez komputer detali. Szczerze powiedziawszy są one brzydkie i mało widoczne. W dobie coraz częściej stosowanej w grach wysokiej rozdzielczości grzechem było nie uwzględnienie możliwości przełączenia trybu wyświetlanej grafiki. Z drugiej strony można bez problemu grać już na 486DX. Do jakości grafiki można się przyzwyczaić już po kilku minutach, co jest niemożliwe w trakcie oglądania filmików wplecionych między każdym wyścigiem i w intro. Ich jakość podobnie jak i samplowanego głosu żywych ludzi jest bardzo kiepska. Na szczęście można je wyłączyć i zapomnieć o nich na amen. Kolejnym elementem, który mnie mocno zadziwił są ostre, gitarowe riffy towarzyszące zmaganiom na torze. Jest to jakieś nieporozumienie, bowiem prawie wszyscy maniacy skatebordingu i pokrewnych im rolek słuchają generalnie hip-hopu. Zresztą muzyka pasuje do gry tak, jak rock'n'roll do wesela!

Pomimo kilku mankamentów gra powinna się podobać każdemu miłośnikowi rolek, dechy, roweru górskiego i ulicznych sanek. W sumie dużego wyboru na rynku nie ma, a jeśli wyłączy się niepotrzebne bzdety to gra otrzymuje zupełnie inne oblicze.

Wicik







... ewentualnych emerytów.



Sony'95 — **60**

PC DOS — 1 CD

486DX2/66 ▪ 8 MB RAM ▪ 3 MB HDD

VGA ▪ SB 16 ▪ SB AWE ▪ GUS ▪ MIDI

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD) — 119 zł

Komentarz: doskonały pomysł, lekko niedorobiony





Z kronikarskiego obowiązku przypomnę, że jest to piłka nożna widziana od góry pod prawie prostym kątem. Piłkarzyki przypominają lemmingi, a raczej gromadkę sprytnie animowanych pikseli. Urzeka w niej przede wszystkim fenomenalna miodność i wciąż niepodrobione rozwiązania w sterowaniu i prostota obsługi.

Gra oferuje dwa warianty rozrywki. Pierwszym jest posada grającego trenera, zaś

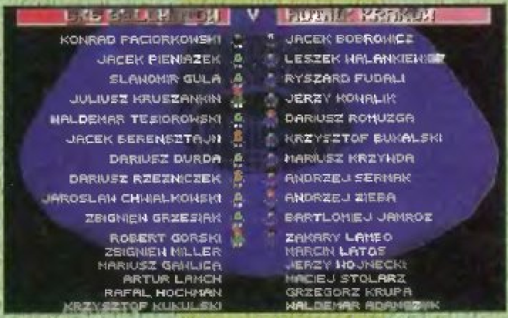
EUROPEAN CHALLENGE
SENSIBLE WORLD OF SOCCER



Od ponad czterech lat SWS cieszy się niesłabnącą popularnością. Nie dziwią nas więc cały czas poprawiane reedycje tej gry, zbiegające się z ważnymi wydarzeniami w historii piłki nożnej. Całkiem niedawno Niemcy odprawili z kwitkiem szesnaście najlepszych drużyn starego kontynentu, na Mistrzostwach Europy w Anglii. Zaś gdy mistrzostwa przebiegały pełną parą, dystrybutor SENSIBLE SOFTWARE – TIME WARNER wydał specjalną, limitowaną wersję tejże gry.

Sensible'96

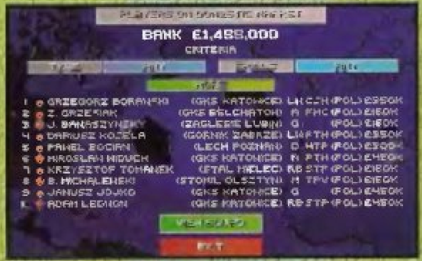
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
AMIGA 500/1200 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 84 zł
MarkSoft (Amiga) 132 zł
Komentarz: jeszcze lepszy SWS!!!



drugim zwykłego trenera, który zamiast sprawności w operowaniu joyem wykorzystuje mózg. Oprócz tego mamy możliwość uczestniczyć we wszystkich rozgrywkach odbywających się na całym świecie. Możesz więc zaopiekować się przez góra 20 sezonów jedną z czołowych drużyn ligi polskiej i walczyć z nią na krajowym i zagranicznym podwórku lub przejąć reprezentację dowolnego kraju w celu powalczenia o prymat na świecie. Wariantów jest tyle, ile FIFA i UEFA wymyśliły piłkarskich zawodów, czyli 140.

Klasycznie już mamy skompletowane aktualne składy z uwzględnieniem rzeczywistego poziomu reprezentowanego przez każdego zawodnika. Tak więc mamy do wyboru jedną, bądź nawet kilka spośród ponad 1400 drużyn narodowych i klubowych, gdy chcemy rozegrać własną ligę. Te 1400 drużyn daje w sumie 26000 prawdziwych graczy! Wszyscy mogą znaleźć się na liście transferowej, gdy zdecydujesz się na karierę równoznaczną z prezesowaniem i trenowaniem zespołu.

Na próbę zdecydowałem się na opcję kariery i wziąłem pod opiekę warszawską Legię. Wyobraźcie sobie, że oprócz walki w lidze i Pucharze Polski, grałem wszystkie mecze w Lidze Mistrzów!!!

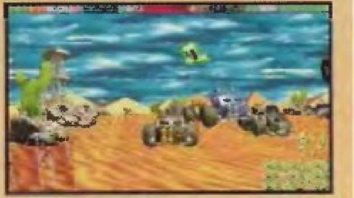




O tej grze mógłbym napisać całe tomiska, dlatego aby się nie powtarzać odsyłam do obszernych publikacji we wcześniejszych numerach (SS'9, SS'22, SS'31). W porównaniu grafiki i animacji dla wersji PC i Amiga, lepiej prezentuje się „przyjaciółka". Ma troszeczkę większą rozdzielczość, co eliminuje PeCetowe kanty i śliczną, wręcz naturalną animację. Stawiam na Amigę.

Wicik





SPEED RAGE to gra prosta niczym budowa cepa. Z pewnością przeznaczona jest dla młodszych wielbicieli wyścigów. Choć jednak budzi wątpliwości czy i im nie znudzi się nazbyt szybko. Odnaleziony w rodzinie uczeń siódmej klasy podstawówki powiedział: „Może być, ale nie na długo". I taka jest. Z jednej strony kolorowa i dynamiczna, ale z drugiej fontanny kolorów maskują ubogą szatę graficzną. Sama dynamika nie maskuje braku inteligencji przeciwników.

Telstar'96

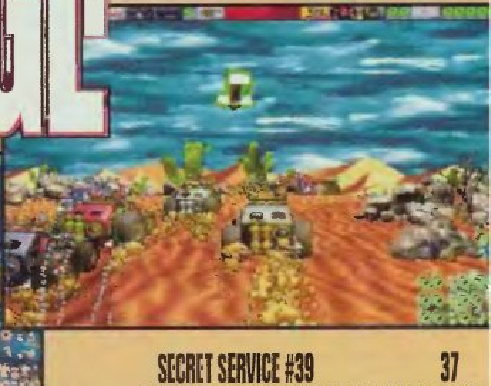
PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB AWE32 ■ GUS
Za: kolejna gierka na rynku
Przeciw: kolejna kiepska gierka na rynku

Gracz może zasiąść w terenowym buggy albo w motorówce. W buggy jeździsz po pustyni, a w motorówce, co nietrudno zgadnąć, po wodnych torach. Sterowanie obu wehikułów jest nieco uciążliwe i trzeba dość długiego treningu, by wchodzić bez większych kłopotów w ciasne zakręty. Chociaż niekiedy trening nie pomaga i twój pojazd wyczynia niezgorsze cuda. Tras jest kilkanaście, przy czym niezbyt różnią się od siebie. Zasadniczo ciągle powtarzają

SPEED RAGE

się w różnych konfiguracjach te same elementy. Naprawdę nic specjalnego.

Dodatkowym elementem urozmaicającym wyścig jest możliwość używania broni. Za pomocą rakiet, min, karabinów i bomb możesz nieco nadrabiać braki w trudnej sztuce prowadzenia buggy czy też motorówki. Swoje wybuchowe dodatki zbierasz przejeżdżając przez tajemnicze kule. Naucz się dobrze obsługiwać wszelkiego rodzaju bronie – łatwiej będzie o zwycięstwo.



Prowadzenie ułatwiają ci dwa elementy – strzałka na górze i mapa w rogu ekranu. Często trasy są tak pokręcone, że walczysz patrząc jedynie na strzałkę pokazującą ci gdzie masz jechać.

Obsługę gry ułatwiają proste menu. Na pochwałę zasługuje wprowadzenie możliwości wspólnego ścigania się. Niby gra prosta, łatwa i przyjemna. Ale czy na pewno przyjemna?

KaYteck













GRAND PRIX 2

Formuła 1 to już klasyka w tematyce gier wyścigowych. Jeszcze parę lat temu wyścigi F1 rządziły, a nowe gry mnożyły się jak króliczki na stronach Playboya. Pierwsza odsłona GRAND PRIX, wydana przez MICROPROSE w 1993 od razu zakasowała konkurentów pod względem grafiki i oddania prawdziwej atmosfery toru. Czy odświeżony GRAND PRIX 2 zdoła jeszcze zarządzić? Dla wielu z pewnością pytanie nie na miejscu, ale w epoce szalonych rajdów z DOOM'a rodem, GP2 – gra aż nazbyt ściśle osadzona w realiach – może okazać się zbyt wymagająca.

GRAND PRIX 2 nie jest wyssaną z palca ganianką. Wszystkie tory i maszyny zostały wiernie skopiowane z rzeczywistości. Każdy centymetr toru, a nawet budowle wokół niego są odpowiednikami rzeczywistych obiektów. Także przepisy regulujące sposób ścigania się, jak również samo zachowanie maszyn dokładnie odpowiada rzeczywistości. Szczególnie dużo kłopotów może sprawić realistyczna symulacja zachowania się samochodu. GP2 wymaga nabycia sporej praktyki i orientacji, jak zachowa się maszyna w trakcie rozmaitych manewrów. Niestety, podstawową wadą każdej symulacji samochodowej, jest to że nijak nie czuć siły odśrodkowej na zakrętach. Przy olbrzymich prędkościach rozwijanych na torach F1 jest to już poważny problem by nie wylecieć z trasy.





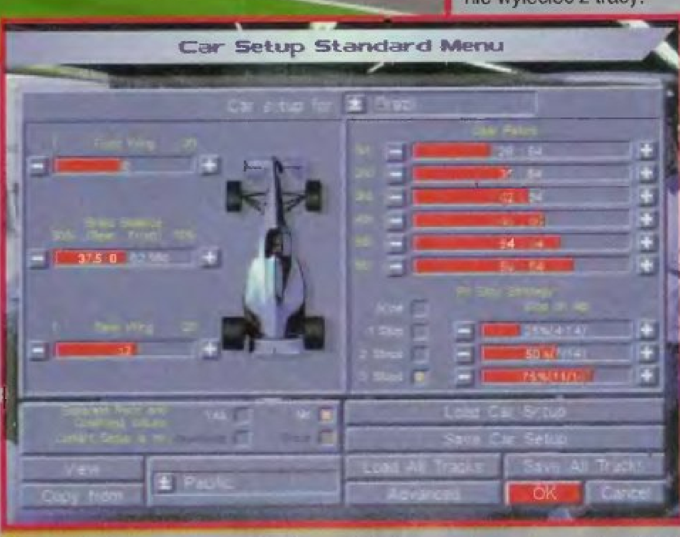












Autorzy gry popracowali solidnie nad jej realizmem, chwilami zapominając że jest to gra dla ludzi. GRAND PRIX 2 nie przypomina w niczym szalonych gier rajdowych, w których zadaniem gracza jest rozjeżdżanie, taranowanie i wypychanie z toru przeciwników. Wręcz przeciwnie. Jako członek ekskluzywnego kręgu kierowców Formuły 1, nie możesz pozwolić sobie na wygłupy. Twoją wizytówką powinien być profesjonalizm. Wyciśnięcie z silnika każdego dodatkowego mechanicznego konia, kucyka, a nawet źrebaczka. Skrócenie drogi hamowania na zakrętach nawet o tyle o ile zimą droga do szkoły jest krótsza niż latem. To właśnie charakteryzuje prawdziwego króla torów F1. Z pewnością nie każdy zgodzi się z takim podejściem, szukając prostej i łatwej rozrywki. GRAND PRIX 2 jest grą dla bardziej zdeterminowanych, dla których większy stopień trudności stanowi jedynie dodatkową zachętę do gry.

Spójrz jednak na to, co widać z kabiny. Grafika w SVGA doprawdy poraża! Tor nie jest już bynajmniej płaskim kawałkiem asfaltu. Każde, minimalne nawet wzniesienie, czy ledwie widoczna z dala niecka, zostały dokładnie odtworzone. Tory w GP2 są żywe, nie ma tu nawet odrobiny płaskiej barwnej powierzchni. W wielu momentach trudno skupić się na jeździe, ponieważ wzrok przyciągają barwne krajobrazy otaczające trasę wyścigu. Np. w Monte Carlo stare kamienice, tunele i inna architektura wyglądają jak wycięte wprost z pocztówki.

Trybuny prezentują się jeszcze po staremu, jak układanka z kolorowych klocków. Ale już drzewa przyprawiają o utratę zmysłów (nawet jeśli się z nimi nie zderzysz). Nieco chropowate z bliska, jednak z pewnego oddalenia wyglądają jak na dobrym zdjęciu! Sylwetki bolidów F1 są również jednym z powodów do chwały. A co ważniejsze, są doskonale zgrane z torem – dobrze oddana perspektywa i kąt pod jakim są zwrócone do kamery dają całkowite złudzenie rzeczywistości. Warto zwrócić też uwagę na takie „drobiazgi", jak krzesane z toru iskry, czy obracające się głowy kierowców, którzy zdają się dokładnie śledzić pojawiający się przed nimi kształt toru. Niby pryszcz, ale jakże uzupełnia on złudzenie oglądania prawdziwego wyścigu. Ostatecznym coup de grace dla jeszcze wybrzydzających jest zawarty w grze system kamer, umożliwiający oglądanie tego co dzieje się na torze z wielu różnych ujęć. Można także włączyć automatycznego „reżysera transmisji", który samodzielnie będzie przełączał kamery, tak by pokazywać najatrakcyjniejsze fragmenty wyścigu.

Pejotl

PS: Gra obsługuje modem, można też zastosować specjalne gadżety jak kierownica i pedały.

MicroProse'96

PC Windows'95 **CD**
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **134 zł**

Komentarz: Biblia dla fanów F1. Tryb SVGA chodzi sensownie już na P75

85









ROAD RASH

Motory to wolność, szybkość, niekończące się autostrady, wiatr we włosach i spodnie w oleju. Jednak jakoś tak jest, że właściciele jednośladów często kojarzą się z brutalnymi ekscesami. A przecież członkowie gangów motocyklowych to tylko niewielki odsetek wśród rockersów. Mimo to wielu osobom wydaje się, ze każdy gość na motorze zatrzymuje się tylko po to, by wejść do baru i przywalić komuś w mordę. Chociaż ostatnio, gdzieś bodajże w Szwecji, dwa gangi harleyowców ostro, bo przy użyciu karabinów maszynowych, udowadniają sobie kto jest większym kozakiem.

ROAD RASH to najbrutalniejsze wyścigi motocyklowe jakie dotychczas widziałem. Zarówno oprawa gry jak i sama jazda, to przede wszystkim bezmyślna przemoc. Gra jest tak ostra, że na początku pojawia się duży napis wyjaśniający, że autorzy pozwolili sobie na stworzenie świata, w którym przemoc jest podstawową drogą do zwycięstwa, ale wszyscy muszą pamiętać, że to gra i że w życiu idzie się za takie numery do więzienia. Grą rządzą twarde reguły, to fakt, ale nie ma w niej mililitra krwi – wszyscy walą się po kaskach i grubych skórzanych uniformach. Najgorzej mają piesi, gdyż wiadomo, że raczej rzadko wyprowadza się pieska w kasku na głowie.

Ubrany we wspaniały kombinezon podchodzisz do swojego jeszcze wspanialszego motocykla. Siadasz, naciskasz starter i ucho cieszy się miarowym odgłosem pracującego na wolnych obrotach silnika. Twój motor, wprawdzie wyprodukowany pod koniec XX wieku, ma charakter wybitnie futurystyczny, niczym niektóre studyjne auta. Ostre linie, ostre kolory i przyspieszenie jak żyleta. Moi znajomi, których na razie szczytem osiągnięć jest restaurowanie motorów marki Junak, nazywają te superszybkie motocykle wiertarkami (od odgłosów jakie wydają wchodzące na obroty silniki) albo dzięciołami (to od pozycji w jakiej



motocyklista wbija się w drzewo). Specjalnie na tę okazję przyswoiłem sobie trochę motocyklowego slangu.

Tak więc wiertara już chodzi, wrzucasz jedynę, dajesz gazu, obowiązkowo rzucasz na gumę i w ciągu paru sekund masz setkę na budziku. Nieźle... Pora na trasę wyścigu.

Tras jest kilka. Miasto, nadmorski bulwar, drogi w lasach lub pośród malowniczych pól... Trasy są opracowane dość starannie, są kolorowe, oko cieszy wiele różnych obiektów i to zarówno umieszczonych tuż przy drodze jak i daleko na horyzoncie. Ogólnie grafika stoi na przyzwoitym poziomie, choć trzeba wspomnieć o fatalnym wyglądzie samochodów i dość często powtarzających się elementach krajobrazu. Tę monotonię obiektów otaczających trasę szczególnie można odczuć podczas jazdy w mieście.

Oczywiście nie jesteś sam. Zagniatasz na wiertarze i widzisz drugiego dzięcioła. Podjeżdżasz, ale okazuje się, że jego motor jest niewiele gorszy od twojego i ciężko ci jest kogokolwiek wyprzedzić. Pytanie: Jak przekonać innych zawodników, że to ty jesteś tym, któremu należy się zwycięstwo? Odpowiedź: Przy pomocy łańcucha usypiacza, krótkiego bojowego kija baseballowego, albo w najgorszym wypadku ręki lub lepiej nogi. Dojeżdżasz, walisz w łeb, gość leży, a ty mkniesz do przodu. Łatwe, nie? Ale jest pewien problem, gdyż twoi konkurenci to nie leszcze tylko twardziele pierwszej wody,



dysponujący równie nieprzyjemnymi narzędziami pracy.

Wyścig więc wygląda mniej więcej tak: kilkunastu gości wyciska jak tylko może na bardzo szybkich japońskich motocyklach i lawirując między samochodami wali się bezustannie po łbach najróżniejszymi wymyślnymi przyrządami. Zwycięstwo będzie tego, który najzręczniej będzie unikał zderzeń czołowych i ciosów bezpośrednich, jednocześnie dokopując każdemu kogo tylko zobaczy.





Program pracuje tylko pod Windows'95 i nie jest to bynajmniej jego wielka wada. Gra korzysta z Direct-X i na Pentium w trybie SVGA pracuje całkiem płynnie. Dużym plusem gry jest cała oprawa, a szczególnie rozmaite rysunki, których autor jest niewątpliwie grafikiem z bardzo ciekawymi pomysłami. Do tego dochodzą jeszcze liczne filmy w formacie AVI i ciężkawe kawałki muzyczne. Nawiasem mówiąc, motywy muzyczne doskonale pasują do charakteru gry i tworzą naprawdę niezły klimacik. Jak dobrze poszperasz po kompakcie to znajdziesz nawet cały clip (PAW.AVI).

Możesz uczestniczyć w szaleńczym wyścigu, w którym trzeba wyeliminować wszystkich, albo co najmniej większość. Możesz też wziąć udział w większym turnieju. Jest też wątek finansowy – za odpowiednio wysokie miejsce (czyt. pierwsze) dostajesz kasę, a u dealera czekają jeszcze bardziej odjazdowe maszyny...

Ogólnie gra jest niezła, buduje niezgorszy klimat, a szczególnie w oprawie czuje dość specyficzny gust autorów. Jeśli mógłbym coś zmienić to niewątpliwie przeróbkom ulegałby część symulacyjna. Jest zbyt zręcznościowa i za mało sugestywna. Zderzenia przy prędkościach powyżej 100km/h, z których i motocyklista i motor wychodzą bez szwanku, to już przesada. No, ale jak ktoś lubi...

KaYteck

Electronic Arts'95
PC Windows 95 — **1 CD**
386DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation
Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group (PC CD) — zapowiedź: październik



SPACE HULK 2

VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

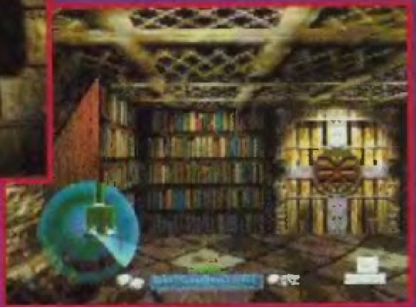






Podobnie jak wersja planszowa tak i komputerowy SPACE HULK (opis w SS'12) odniósł sukces. Firmy GAMES WORKSHOP i ELECTRONIC ARTS policzyły już dawno wpływy i wydawałoby się, że komputerowy żywot gwiezdnych marines się zakończył. Na szczęście tak się nie stało.





Dość niedawno z EA nadeszły przecieki, że przygotowywana jest nowa wersja gry. Wielbiciele klaustrofobicznych zmagań zaczęli drżeć z niecierpliwości. Wreszcie genokrady uderzyły znowu. Ze zdwojoną siłą...

Nowy SPACE HULK to połączenie starego klimatu z zupełnie nową oprawą graficzno-dźwiękową. Być może wielkim koncernom zaczyna brakować dobrych pomysłów i muszą sięgać po stare wypróbowane koncepcje. Z jednej strony to dobrze, a z drugiej trochę nie fair. Wprawdzie ma się możliwość pograć w stare gry w nowoczesnej oprawie, ale płaci się dwa razy za ten sam pomysł. No cóż, ten świat kieruje się chyba tylko zasadą maksymalnego zysku.

Tytuł SPACE HULK po raz pierwszy zaistniał w świecie gier planszowych, gdzie zbierał mnóstwo pochlebnych opinii. Druga premiera to udane wejście na rynek gier komputerowych. SPACE HULK, najkrócej mówiąc, to zmagania gwiezdnych marines z obcymi – nazwanymi genokradami. Marines to komandosi gotowi na wszystko, zaś genokrady to bestie bez żadnych zahamowań. Jednym słowem rzeźnia aż strach pomyśleć. Miejscem gdzie marines tępią obcych są olbrzymie wraki kosmiczne dryfujące przez różne rejony kosmosu – stąd nazwa – SPACE HULK. Walka rozpoczęła się, gdy część tych wraków pojawiła się w sektorach skolonizowanych przez ludzi. Oczywiście wszystko dzieje się w dalekiej przyszłości.

Klimat walki w SPACE HULK jest dość podobny do DOOM czy QUAKE. Gracz dowodzi jednym bądź kilkoma marines – poruszając się w bardzo ciasnych korytarzach musisz przetrwać, a nawet wykonać zadanie wyznaczone w bazie... Naprawdę ciężki kawałek chleba. Gra buduje klaustrofobiczną atmosferę zaszczucia. Człowiek czuje się zwierzyną podczas dzikich łowów. Pamiętacie film ALIENS, szczególnie część drugą? Ta gra to taki właśnie klimat. Na tym jednak podobieństwa do świetnych gier ID SOFTWARE się kończą. SPACE HULK nie jest grą zręcznościową – to typowa gra taktyczna. Mając do dyspozycji kilka rozkazów musisz tak rozstawiać swoich komandosów, by cały czas kontrolować sytuację. Walka w tej grze przypomina ciągłe zastanawianie się jak w poplątanych korytarzach i niewielkich komnatach ustawiać marines wyposażonych w różne rodzaje broni, by genokrady nie dobrały im się do skóry.

Zasadniczą nowością w tym wydaniu jest to, że możesz się swobodnie poruszać w każdym kierunku. Tak jak w DOOM – widok z oczu i nieograniczona swoboda. Trzeba przyznać, że ta sztuczka wyszła znakomicie – z jednej strony masz kompletną swobodę poruszania się, a z drugiej jesteś zupełnie ograniczony ciasnotą i układem korytarzy. Wydaje się, że gra się zmieniła, a w rzeczywistości praktycznie wszystko wygląda tak samo jak w momencie gdy komandosi poruszali się metodą skoków. Dzięki nowemu opracowaniu graficznemu gra stała się jeszcze bardziej przerażająca, krwista i sugestywna. Miejsca walki wyglądają jak szaleńcze jatki; genokrady są tak opracowane, że gdy ich pysk pojawia się w całej okazałości na monitorze, można mimowolnie odskoczyć. Można mieć pewne zastrzeżenia co do wyglądu gwiezdnych marines, ale reszta jest starannie opracowana. Tekstur korytarzy jest naprawdę sporo, a przy tym większość z nich jest pomysłowa i porządnie wykonana. Trzeba przyznać, że graficy wykonali dobrą robotę. Tylko dzięki ich pracy SPACE HULK nabiera odmiennego charakteru.





Gorzej jest z autorami kodu – gra na P90 ślimaczy się bardzo nieprzyjemnie. Dawniej można by było powiedzieć – No tak, wiadomo, Windows'95 – ale dzisiaj pojawiło się już sporo gier wykorzystujących Direct-X, które pracują normalnie, czyli płynnie.

Cóż więcej? Zmieniony interfejs zarządzania komandosami, kilka nowych możliwości i wiele nowych odgłosów – jęki, krzyki, wycia, charczenia... oraz mnóstwo komunikatów marines. Trzeba przyznać, że nowa wersja jest naprawdę fajna i może dostarczyć wielu godzin dobrej zabawy. I to zarówno osobom znającym SPACE HULK jak własną kieszeń, jak i młodszym adeptom komputerowego szaleństwa. Dla pierwszych będzie niewątpliwą okazją do przypomnienia sobie wielu nocy poświęconych zmaganiom z obcymi, zaś drudzy poznają dobrą wciągającą grę, której pomysł krąży już po świecie przez ładnych parę lat.

KaYteck

Electronic Arts'96

PC Windows 95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC 55)

85 134 zł

Za: tylko klimat
Przeciw: zakres zmian





Daj mi ten koc! lalala Na jedną noc!







NOC

NOC jest trzecią już, po SOŁTYSIE (opis w SS'25) i SKAUCIE (SS'34) przygodówką rzeszowskiej firmy L.K. AVALON. W poprzednich dwóch przypadkach obok przepisowej ilości narzekań i zrzędzeń udało mi się napisać kilka ciepłych słów pod adresem gier. Niestety, tym razem chyba się to nie zdarzy.

Może to mało patriotyczne, tak obsmarowywać rodzimą produkcję, jak to za chwilę uczynię, ale o NOCY nic innego powiedzieć się nie da. Mam nadzieję, że szefowie i programiści L.K.AVALON po przeczytaniu tych słów zamiast złorzeczyć i wieszać na nas psy, zacisną zęby i przyłożą się do swojej następnej produkcji. Wiemy, że AD 2044 jest świetne, ale to nie powód by wydawać taką kichę – brzydką jak noc!

Grafika jest w rozdzielczości VGA i wygląda fatalnie. Średniej klasy renderowane lokacje, strasznie nienaturalne niebo i tragiczne postacie. Bohater jest niewyraźny, jego ruch przypomina ni to jazdę na łyżwach, ni to kroki pomyleńca. W wersji kompaktowej, która zajmuje niecałe 30 MB, mamy jeszcze renderowane animacje. Połowa z nich to pokaz wchodzenia i schodzenia po schodach.

Muzyka nie przedstawia się lepiej. Podkłady są marne i jest ich bardzo niewiele. Reszta dźwięków jest mało realistyczna i moim zdaniem najrozsądniejszą decyzją jest granie w ciszy. Denerwował mnie zwłaszcza szum towarzyszący podnoszeniu przedmiotów. Dopiero po dwóch godzinach rozszyfrowałem, że są to oklaski. Syntezy mowy kompletnie brak.

Przy tworzeniu sterownika wyraźnie wzorowano się na SCUMM. Komend jest aż dwanaście. Można było ich liczbę spokojnie zmniejszyć o połowę. Dwa polecenia powinny się chyba znaleźć w osobnym menu, „Użyj" i „Użyj na" należało połączyć, natomiast komendy „Ciągnij" w ogóle się nie wykorzystuje. Poza tym bohater zapamiętale dąży do raz obranego punktu, nie zwracając uwagi na następne kliknięcia myszki. Dobrze, że chociaż nie zostały pomieszane przypadki deklinacji rzeczowników.

Fabuła NOCY jest... zagadkowa. Z intro, tak kiepskiego jak reszta gry, na temat intrygi nie dowiadujemy się absolutnie niczego. Później, z treści rozmowy z profesorem siedzącym w wannie można wywnioskować, że zadaniem gracza jest uwolnienie przyjaciół. W tzw. zakończeniu, na które składa się jeden ekran z trzema linijkami tekstu, okazuje się, że oswobodzenie kumpli „zapobiegło przestępczej działalności podstępnego profesora". I tyle. Od siebie dodam, że aby uwolnić któregoś z kolegów, trzeba wykonać skok w czasie i przestrzeni. Przyjaciela odnajduje się i wraca do rzeczywistości. To samo cztery razy i koniec gry. Nie można powiedzieć, by ktoś długo myślał nad scenariuszem.

Zagadki również nie prezentują się dobrze. Niektóre są nielogiczne, a skandalem jest konieczność trzykrotnego oglądania przedmiotu w celu znalezienia innego. Jest tylko pięć miejsc do nagrywania stanu gry, co w obliczu dużego niebezpieczeństwa utraty życia jest liczbą niewystarczającą. Żeby było fair, autorzy postanowili dać także graczowi szansę zabijania. Ale uderzenie śpiącego człowieka ostrzem siekiery w kark to już za wiele – to nie uchodziło nawet na Dzikim Zachodzie.

Kompletnie niezrozumiałe jest wprowadzenie wyboru postaci. Pierwszą czynność bohaterowie wykonują każdy po swojemu, ale na tym różnice się kończą. Nie ma to nic wspólnego z podziałem na dwie ścieżki zastosowanym np. w GUILTY. Teksty są bezsensowne i toporne. Strasznie nudne było oglądanie co pięć minut napisu: „Odblokowałeś zamek w drzwiach". Czasami autorzy starali się dołączyć jakiś dowcip własnej produkcji, ale nie miało to nic wspólnego z humorem. Zdarzały się też drobne błędy. Na przykład: chciałem otworzyć drzwi, a bohater podszedł do innych i otworzył te, które wskazałem na początku. Jakiś trefny algorytm.

W ten sposób dobrnąłem do końca recenzji. Panowie! Wyciągnijcie z tej porażki wnioski i zróbcie coś na poziomie! Widzę teraz, że SOŁTYS i SKAUT to były świetne gry!

Bamse

L.K.Avalon'96
PC DOS ■ 6 dyskietek, 1 CD
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16
Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (PC CD) 49 zł
Za: nic
Przeciw: wszystko
10













Pod tymi dwoma tytułami kryje się ta sama gra, nazwana inaczej na PC i Amigę. Dlatego ich wygląd niczym się nie różni. Wersja PC posiada żałosną animację w przeciwieństwie do tej z Amigi, gdzie prezentuje się ona o wiele lepiej! Tak samo sprawa ma się w przypadku reakcji kulki. Na PC dostaje ona „kota", zachowuje się wbrew zasadom odbicia.

Gra ma trzy tryby: ARCADE, ADVENTURE i BONUS. ADVENTURE jest odmianą przygód kulki po nie mających końca planszach pnących się w górę jak winorośl. Zadaniem gracza jest przebicie się do jak najwyższego poziomu i zaliczenie czekających po drodze plansz bonusowych. ARCADE jest najbardziej zbliżona do znanych nam pinballi, ponieważ gramy na jednym spośród trzech stołów. Stoły są jednak znacząco rozbudowane w pionie i poziomie. Ostatnią opcją grania jest możliwość poprztykania na sześciu bonusowych stołach, bez konieczności zaliczania questa.

INFOGRAMES'95, PC CD, Amiga 500/1200 Ocena: 64%

LIVING PINBALL lub ULTIMATE PINBALL QUEST



SPORTS PINBALL PACK

Ta najsłabsza ze wszystkich pozycja działa tylko w środowisku Windows'95 i nawiązuje do trzech najbardziej popularnych dyscyplin sportu w Stanach Zjednoczonych. Mowa oczywiście o koszykówce, futbolu amerykańskim i hokeju na lodzie, które widnieją na stołach, stanowiąc tło operacji kulka-bumper-łapka. Na dobrą sprawę te trzy stoły można potraktować jako trzy oddzielne gry wydane pod sportowym szyldem. Każda z nich charakteryzuje się mikroskopijnym, niescrollowanym stołem wielkości połowy ekranu, przeciętną animacją kulki i średnim dźwiękiem. W dobie świetnych efektów i doskonałych pomysłów na gry ten tytuł jest uwstecznieniem.



GENERAL ADMISSION'96, PC CD
Ocena: 49%

To już trzeci przegląd pinballi w bieżącym roku, poprzednie dwa możecie znaleźć w SS'32 i SS'33. Opisując nie dalej niż pół roku temu 14 pinballi mieliśmy nadzieję wyczerpać temat chociaż na rok. Nic bardziej mylnego, fliperowe szaleństwo zaczyna przybierać niemal abstrakcyjne formy. Oto siedem kolejnych pinballi – w tym dwa na Amigę!

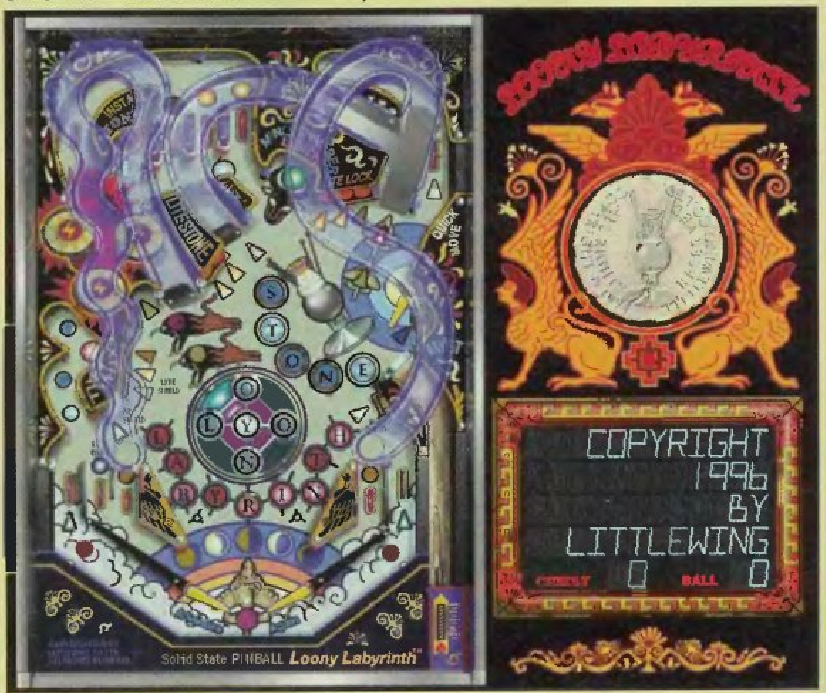
Gul & Wic

1. SLAM TILT	***(95%)***
2. PINBALL WIZARD 2000	***(80%)***
3. 3D VCR PINBALL	***(65%)***
4. LIVING PINBALL /UPQ	***(64%)***
5. STARBALL	***(60%)***
6. LOONY LABYRINTH	***(50%)***
7. SPORTS PINBALL PACK	***(49%)***

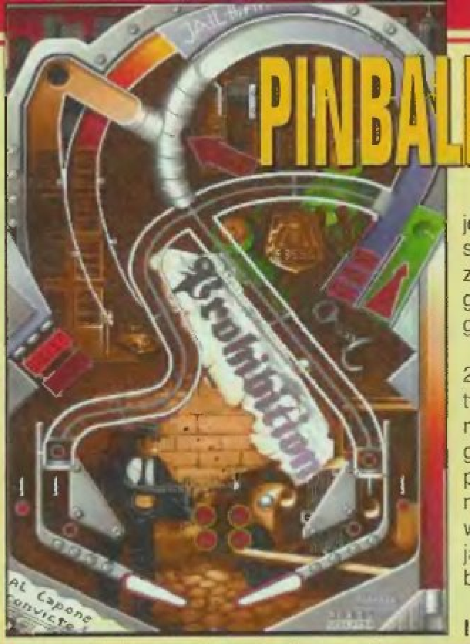
LOONY LABIRYNTH

Pierwszy pinball na PC wydany przez firmę STARPLAY dawno, dawno temu jeszcze na kartę EGA, nazywał się TRISTAN. Niedawno światło dzienne ujrzał kolejny produkt tejże firmy, LOONY LABYRINTH. O ile w TRISTAN grali wszyscy (przecież był tylko jeden!), dziś LOONY LABYRINTH może służyć jedynie jako przerywnik podczas pracy w Windows. Mimo znakomicie narysowanego stołu mieszczącego się na ekranie i dobrego dźwięku nie wytrzymuje on starcia z konkurencją. Jest prościutki, przyjemniutki i przeznaczony dla osób nie posiadających zbyt wielkich wymagań bądź też znudzonych długą partią WORD'a lub EXCEL'a.

STARPLAY PRODUCTIONS'6 PC CD, Windows Ocena: 50%



7 x PINBALL

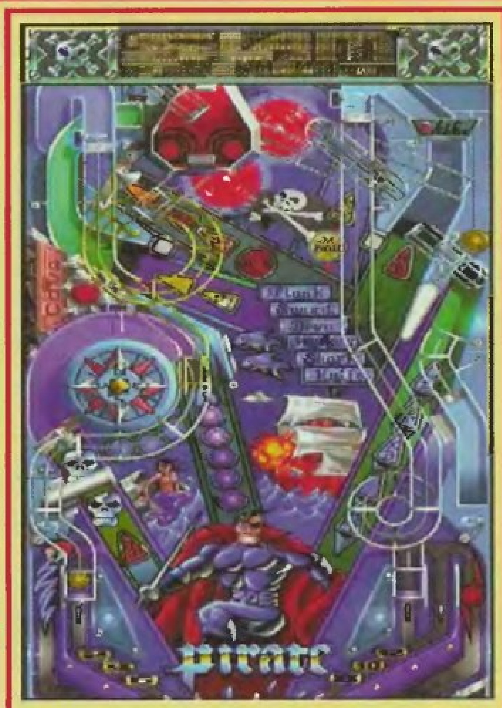


PINBALL WIZARD 2000

PINBALL WIZARD 2000 jest naszym zdaniem jednym z ciekawszych produktów ostatniego okresu. Po pierwsze, zawiera sześć ciekawych stołów, z całą masą zupełnie nowych pomysłów. Dobra grafika i muzyka, doskonały scrolling. Jedyne czego brakuje to opcja gry w trzecim wymiarze.

Po drugie i najważniejsze, PINBALL WIZARD 2000 posiada unikalny edytor, w którym można tworzyć nowe stoły. Użytkownikowi pozwolono na dużą swobodę, może nawet ustalić program graficzny którego będzie się używać. Można przyporządkowywać dźwięki, ustawiać bumpery, rysować rampy... totalny luz. Obecne są dwie wersje edytora, dla profesjonalistów i początkujących. Jak wiadomo najlepsze jest to co się zrobi samemu, zatem do roboty!

IKARION'96, PC CD **Ocena: 80%**



SLAM TILT

Nie przypuszczaliśmy, że po genialnym PINBALL PRELUDE, w tak krótkim czasie będziemy świadkami arcymistrzostwa! SLAM TILT przewrócił do góry nogami wszystkie dotychczasowe osiągnięcia. Szalejąc na czterech stołach można być pewnym maksimum rozrywki najwyższej jakości. Co prawda już w PRELUDE zawarto zręcznościowe elementy, które urozmaicają granie, jednak w tym przypadku są one jeszcze lepsze i bardziej radosne. Podczas naparzania łapkami towarzyszy nam zmienne tempo odgrywanej muzyczki, mieniące się kolorami błyski i wplecione animacje wyświetlane na tablicy z punktami.

Najbardziej ze wszystkiego podoba mi się dobre tempo zabawy, wyśmienita animacja kulki i superpłynny przesuw ekranu. W opcji multiball, gdy grafika przełączy się na wysoką rozdzielczość, oczy wychodzą z orbit.

21st CENTURY'96, Amiga 1200, 5 dyskietek **Ocena: 95%**

3D VCR PINBALL

To po prostu PINBALL MANIA widziana opcjonalnie w coraz częściej stosowanym trójwymiarowym, rzucie. Dodano dużą liczbę nowych opcji konfiguracyjnych, multiball (10 kulek naraz) oraz wyjaśniającą tytuł gry możliwość zapisu rozgrywki na dysk. Jeśli macie ochotę pokazać komuś swoje mistrzostwo, zaopatrzcie się w tę grę. Jeśli zaś graliście już w PINBALL MANIA, chyba wystarczy tego dobrego...

Biorąc pod uwagę, że PINBALL MANIA ukazała się już w dwóch wersjach dla PC (DOS i Windows) oraz na Amigę, wydaje się nam, że 3D VCR PINBALL powinien zawierać choć jeden nowy stół. Nic z tego. Na szczęście 21ST CENTURY planuje wydanie lada dzień PINBALL CONSTRUCTION SET, oraz TOTAL PINBALL. Na razie jednak idzie im średnio.

21st CENTURY'96, PC CD **OCENA: 65%**
Dystrybutor: MARKSOFT



STARBALL



Zupełnie odwrotnie niż w LIVING PINBALL (w którym nic się nie dzieje), w STARBALL dzieje się aż za dużo. Ciągle przeszkadzają eskadry obcych statków, jakieś latające kulki i inne bzdety. W efekcie gracz męczy się z przebiciem się do góry na kosmicznie długim stole, zamiast nabijać punkty (bo o to przecież chodzi!). Ostrożnie jednak twierdzimy, że STARBALL potrafi nawet wciągnąć i zainteresować. Grafika i dźwięk dadzą się pochwalić. Gra może się podobać osobom, którym znudziły się już „normalne" pinballe.

STARBALL podobnie jak LIVING PINBALL stara się wprowadzić coś nowego do gatunku, w którym pozornie panuje zastój. Po raz kolejny ze smutkiem stwierdzamy, że jest to próba średnio udana. Wolimy tradycyjną zabawę, w dobrym starym stylu PINBALL DREAMS.

GAMETEK'96, PC CD
Ocena: 60%







To już drugi z kolei miesiąc, w którym pojawia się znakomita gra zręcznościowa – taka, obok której prawdziwy miłośnik gatunku nie powinien przejść obojętnie. FIRE FIGHT (opis w SS'38) powinien być już dawno ukończony, czas więc zabrać się za TIME COMMANDO!

ŻABY I ŚLIMAKI

Kuchnię francuską można uwielbiać bądź jej nie cierpieć, ale trzeba jej choć raz spróbować. Niektórzy powiadają, że trzeba do niej dorosnąć. Przyznam, że mnie żaby i ślimaki średnio przypadły do gustu, ale przecież jeszcze ciągle rosnę i mogę za kilka lat zmienić zdanie. Jednak chyba nie skłamię mówiąc, że wszyscy znają i lubią francuskie gry. Firma INFOGRAMES na zawsze zapisała się w pamięci graczy dzięki swej ALONE IN THE DARK, zaś miłośnicy gier RPG długo pamiętać będą trzy części ISHAR wydane przez SILMARILS. Kilka lat temu grą LITTLE BIG ADVENTURE zadebiutowała firma ADELINE, pokazując wszystkim jak powinna wyglądać dobra gra przygodowo-zręcznościowa. Wspaniałe jak na tamten czas wykonanie – grafika w wysokiej rozdzielczości, doskonała oprawa dźwiękowa i nietuzinkowy scenariusz spowodowały, że LBA okazała się wielkim światowym hitem. Twórcy gry, francuskie duo Frederick Raynal i Oliver Lhermite (który swego czasu, jeszcze w INFOGRAMES pracował przy ALONE IN THE DARK) długo kazali nam czekać na swój nowy produkt. Było warto, TIME COMMANDO wydane jednocześnie na PC i PlayStation ma szansę powtórzyć sukces LITTLE BIG ADVENTURE.

Electronic Arts'96

39

PC DOS CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation

Aut[illegible]owany dystry[illegible]r [illegible] za[illegible]owiedź: p[illegible]erwik
IPS Comput[illegible] Gr[illegible]up (PC CD)

THE STORY SO FAR...

W odległej przyszłości do militarnego superkomputera wdarł się groźny wirus. Działając niemal z szybkością światła wirus spowodował otwarcie się wirtualnych szczelin czasowych, przez które wysłał fragmenty pamięci. Banki pamięci wojskowego komputera służyły do gromadzenia danych o metodach prowadzenia wojen na przestrzeni wieków. Pamięć była częścią wojskowego programu, który miał za zadanie szkolenie żołnierzy. Banki muszą być zgromadzone i wprowadzone ponownie do reaktora zanim komputer oszaleje i spowoduje nieodwracalne zmiany w kontinuum czasowym. Osobą, która ma tego dokonać jest Stanley, wyszkolony komandos. Stan będzie musiał odwiedzić dziewięć szczelin czasowych aby zebrać porozrzucane fragmenty pamięci. Nie będzie to łatwe zadanie, program rozpoczął bowiem symulację i wykreował w każdej z dziur wirtualnych wojowników gotowych zniszczyć wszystko i wszystkich...

PATRZ JAK TO SIĘ DZIEJE

TIME COMMANDO to gra utrzymana w konwencji beat'em-up, czyli prosto do przodu, nawalając każdego na drodze (klasyczne już przykłady to GOLDEN AXE i FINAL FIGHT). Dziewięć szczelin czasowych reprezentuje dziewięć epok w historii ludzkości. Zaczynając od prehistorii Stan przedziera się przez Rzym, wioskę w feudalnej Japonii, średniowieczny zamek, statek konkwistadorów, miasto prosto z Dzikiego Zachodu, okopy pierwszej Wojny Światowej aż do przyszłości, gdzie spotka się oko w oko z morderczym wirusem. Każda z epok posiada charakterystyczne elementy – zarówno w postaci uzbrojenia, napotykanych przeciwników, jak i terenu, który trzeba zbadać.

W grze występuje osiemdziesiąt nieprzyjaźnie nastawionych bytów, zaś Stanley będzie mógł się wykazać używając czterdziestu pięciu broni (od kamieni i maczug, przez dzidy, miecze, rapiery i halabardy aż po kowbojskie rewolwery, mausery i lasery). Wszędzie chodzi o to samo – pozbierać porozrzucane banki pamięci, które leżą sobie spokojnie i wyglądają jak niebieskie mikroprocesory.

CO WIDAĆ I SŁYCHAĆ

Wyobraźcie sobie dosyć duży, pięknie przygotowany (czytaj: wyrenderowany) teren. Ustawcie 20 monitorów obok siebie, będziecie widzieć cały. Niestety, gracze posiadają na ogół jeden monitor – i dlatego właśnie w TIME COMMANDO widzimy tylko fragment tego obszaru – ten, na którym znajduje się Stan i przeciwnicy. Obraz przesuwa się po trochu do przodu lub do góry

TIME

– zależnie, w którą stronę kieruje się nasz bohater.

Właściwe określenie strony graficznej gry brzmi: ZNAKOMITA. Wszystkie epoki zostały oddane w bardzo dokładny, wręcz filmowy sposób, a jednocześnie tak, aby gracz choć przez chwilę nie miał wątpliwości gdzie się znajduje. Zwracam szczególną uwagę na Rzym, wyrenderowany niemal żywcem z „Kleopatry" czy „Quo Vadis" i miasteczko z Dzikiego Zachodu, którego nie powstydziłby się sam John Wayne w jednym ze swoich filmów. Są po prostu świetne! Za to biegając pośród wszechobecnych wybuchów po okopach z Pierwszej Wojny Światowej od razu wiedziałem gdzie jestem – pod Verdun.

Podobnie, bo niemal perfekcyjnie jest na pierwszym planie gdzie porusza się Stanley. Postacie zostały przygotowane techniką motion capture (powinniście już znać ten termin). Dzięki temu ich ruchy zostały oddane w sposób bardzo realistyczny. Ciekawe tylko jak zrealizowana została animacja wielkiego tygrysa szablozębego (kot programisty (?), goryla (?) czy też niedźwiedzia (???), oraz smoka (pewnie jakaś jaszczurka, może legwan grafika?). Zapewne pozostanie to tajemnicą twórców gry.

Gra pracuje w jednej z trzech rozdzielczości (320x200, 320x400 i 640x480). Dotyczy to jednak tylko pierwszego planu, z szalejącym Stanem i jego nieprzyjaciółmi. Wiadomo, im wyższa rozdzielczość tym są ładniejsi i lepiej cieniowani. Tło pozostaje zawsze takie samo,












w rozdzielczości 320x200. A szkoda, bo czasem widać typową dla tego trybu kanciastość obiektów. Nastrojowa muzyka przygrywa prosto z kompaktu, zaś grze towarzyszą odgłosy bicia, kopania, strzelania, wybuchów i jęków zabitych.

A CZYM TO SIĘ JE?

Wygląda na to, że w tym pozornie oklepanym już temacie niewiele

COMMANDO

można zdziałać nowego... Nieprawda! Łącząc dwuwymiarowe, przesuwające się renderowane tło z trójwymiarowymi, cieniowanymi postaciami na pierwszym planie, Francuzi



uzyskali znakomity efekt, który prawdopodobnie zafunkcjonuje już niedługo w kolejnych grach. Najważniejsze jednak, że wprowadzając coraz to nowych przeciwników, nowe rodzaje broni oraz przygotowując prawdziwą ucztę dla oka w postaci wspaniale wyrenderowanych poziomów udało im się zdusić w zarodku ogarniające uczucie nudy. Ciągle dzieje się coś nowego, a to bardzo ważne w grach tego typu. Na przykład w Rzymie zaczynamy od luksusowej willi jednego z senatorów, aby za chwilkę znaleźć się w lochach, skąd już niedaleko do koloseum gdzie czeka na nas walka z gladiatorami i stadem głodnych lwów. Bardzo fajne są też wszystkie typy broni, na przykład w prehistorii zaczynamy od pięści, aby potem uzbroić się w kamienie, maczugę, dzidę i w końcu wielką pałę, którą Stan podnosi przez pięć sekund aby potem jednym ciosem wydobyć na światło dzienne mózg jakiegoś pajaca który wszedł mu w drogę (trzeba wyeliminować przemoc w grach komputerowych!).

W grze na upartego można doszukać się kilku elementów rodem z przygodówki: trzeba przesunąć jakąś dźwignię aby otworzyć drzwi, no i szuka się pamięci. Jedyne przedmioty, których używamy, to pamięć w reaktorze (automatycznie lub SPACJĄ gdy znajdziemy wlot do reaktora). Wyżej wspomniana dźwignia znajduje się na ogół w pobliżu drzwi – nie trzeba



więc latać po wszystkich lokacjach i kombinować. Zresztą w TIME COMMANDO nie można się cofnąć, obraz ciągle przesuwa się do przodu. I dobrze, bo gra się po prostu świetnie!

A MINUSY?

Może się czepiam (taka praca), ale w niektórych momentach przydałyby się częstsze zmiany kamer, postać Stanleya czasami jest po prostu zbyt odległa i przez to mała (a walczyć trzeba). Kilka razy udało mi się też wejść w jakąś dziurę, z której po prostu nie mogłem się wydostać – trzeba było zaczynać poziom od początku. Są to może drobiazgi, jednak zauważalne. Recenzja powstała na podstawie wersji BETA (testowej), miejmy więc nadzieję, że te drobne usterki zostaną wyeliminowane w końcowym produkcie. I jeszcze jedno, niektórym może przeszkadzać fakt, że gra jest liniowa aż do bólu – jest tylko jeden sposób na jej ukończenie i zawsze taki sam.



ROZTERKI RECENZENTA

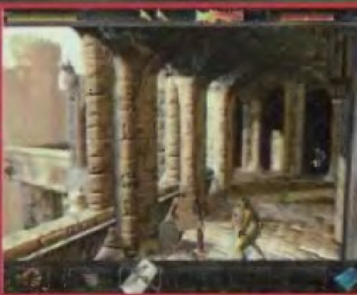
Jaka jest recepta na dobrą grę? Według Frederica i Olivera nie wystarczy renderowana na stacjach roboczych grafika i krystalicznie czysty dźwięk. Najważniejszy ich zdaniem jest świeży pomysł, który odpowiednio oprawiony ma szansę przemówić do wyobraźni. Poza tym chłopaki mówią, że nie zwracają uwagi na to co się właśnie sprzedaje gdy pracują nad grą. Wypada im wierzyć, bo w innym przypadku otrzymalibyśmy zapewne kolejny mniej lub bardziej udany klon DOOM.

Wiele firm produkujących gry po prostu boi się ryzyka (a nuż się nie sprzeda, i co?) wprowadzania innowacji i poprzestaje na powielaniu starych schematów (gdyby SIERRA nie kupiła kilku mniejszych firm, pewnie mielibyśmy KING'S QUEST 20 i POLICE QUEST 15). Panowie z ADELINE najwyraźniej nie mają na tym punkcie kompleksów, wystarczy spojrzeć na LITTLE BIG ADVENTURE – pseudoprzygodówka utrzymana w niemal konsolowej konwencji na poważnym PeCecie, pozornie bez szans. I proszę, konwencja „arcade-adventure" znalazła swoich wielbicieli nawet na PC (np. FADE TO BLACK). Podobnie rzecz się ma z TIME COMMANDO, które czerpiąc pełnymi garściami z tak klasycznych hitów jak GOLDEN AXE czy FINAL FIGHT potrafi wnieść do gatunku coś nowego i nie chodzi tu tylko o wspaniale renderowaną grafikę. W TIME COMMANDO, podobnie jak we wszystkie francuskie produkcje twórcy tchnęli ducha, a to w erze multimedialnych śmieci ma ogromne znaczenie. I za to właśnie lubię żabojadów!

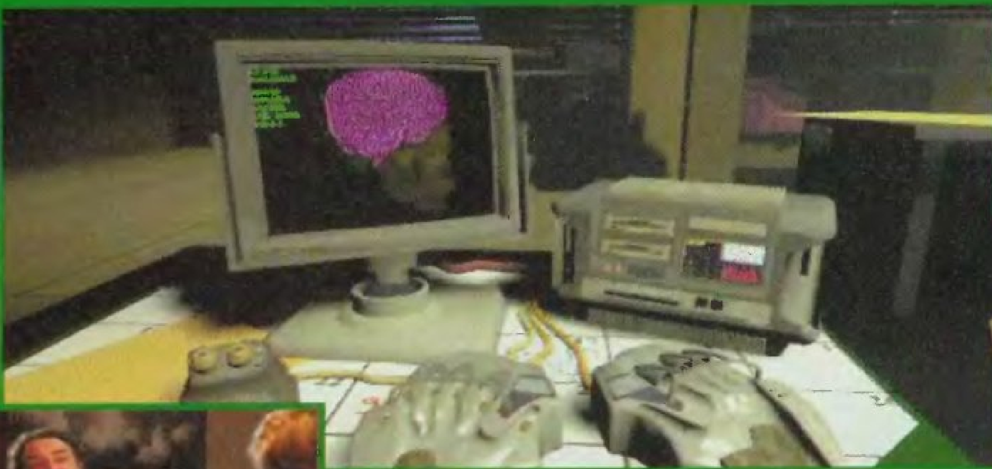
Gulash















Trzy dni i trzy ofiary. Takiej skuteczności i częstotliwości nie powstydziłby się sam Kuba Rozpruwacz. Całe mieszkanie w plamach krwi. W drzwiach niezwykle serdecznie powita cię detektyw Magnotta. Znów jest zazdrosny o to, że to ciebie Ripper zawiadamia o kolejnych zbrodniach.

Przyjrzyj się komputerowi, po czym pogadaj z filmującym scenę zbrodni Karlem Stasiakiem. Wypytaj go o wszystko. Teraz czas na gadkę z Magnottą. Po wypowiedzeniu ostatniej kwestii rzuci na ziemię kubek. Zeskanuj skorupy naczynia do bazy danych swojego WAC – podręcznego komputera. Po chwili dostaniesz wiadomość od dziewczyny. Wysłuchaj ją i uruchom swój komputerek.

Pora zabawić się w małego gamcarza – musisz złożyć kubek z kawałków. Po wsadzeniu na miejsce ostatniej części odczytasz napis. Ruszaj do redakcji gdzie umówiła się z tobą Catherine. Teraz nastąpi kilka scenek, w rezultacie których twoja panna w stanie śpiączki znajdzie się w Tribeca Medical Center, a ty na komendzie manhattańskiej policji.

AKT 1

Po wyjściu z windy skieruj się do recepcji. Po rozmowie z oficerem dyżurnym idź do pomieszczenia z dowodami rzeczowymi. Gość zarządzający ich wydawaniem będzie się trochę rzucał. Po przypomnieniu mu grzeszków z przeszłości dowiesz się, że jeden z dowodów został zarekwirowany przez Magnottę. Idź więc do jego gabinetu.

Zeskanuj dokumenty z biurka i pogadaj z Magnottą, który właśnie wejdzie. Po wyczerpaniu tematów rozmowy idź do Centrum Medycznego. Zamień kilka słów z recepcjonistką i jedź windą na górę. Teraz czas na rozmowy z dr Burton i dr Cable. Uruchom projektor, na którym nagrana jest dyskusja lekarzy. Obejrzyj wizerunek Rippera na jednym z monitorów i idź do prosektorium. Porozmawiaj z Farleyem i obejrzyj wcześniejsze ofiary.

Jedź do Café Duchamp. Pogadaj z Gambitem Nelsonem i barmanem. Teraz do redakcji. Po pogaduszce z Benem Doddsem podejdź do swojego biurka i przeczytaj notatkę od ukochanej. Na biurku Catherine stoi wykaz adresów; przejrzyj je i wejdź do cyberprzestrzeni. W Virtual Library porozmawiaj z bibliotekarką oraz wydobądź listę książek. Numer który musisz wpisać to HC2021R. Jeszcze skok do Virtual Heralda. Obejrzyj nagłówki wszystkich numerów pisma i wracaj do normalnej rzeczywistości.

Idź do Soap's Smoke House. Pogadaj z Mydlanym, a przy wyjściu zeskanuj numer pisma Popular Cybertronics. Teraz do mieszkania Catherine. Przyjrzyj się plakatowi ze sportowcami, karcie z życzeniami i horoskopowi. Pora na zabawę z kryształami na planszy. Kamienie należy ułożyć kolejno: w rzędzie pierwszym od góry na miejscu 3, w 3 na miejscach 4 i 8, w 4 na 6, w 5 na 2, w 6 na 4 a w 7 na 7 i 9.

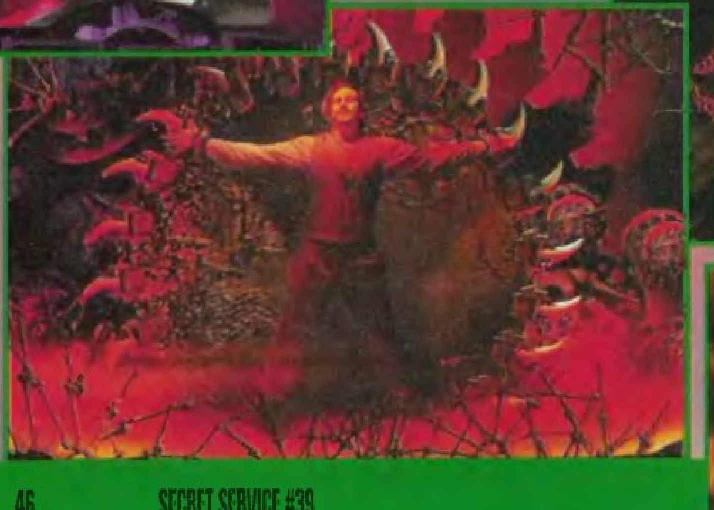
Z czaszki wystrzeli promień i wskaże książkę. Obejrzyj ją po czym udaj się do Wofford Cottage. Powita cię Covington – brat bliźniak nieżyjącego Hamiltona Wofforda. Pomów z nim. Następnie ruszaj do sąsiedniego pokoju, gdzie natkniesz się na pierwszą z trzech łamigłówek pozostawionych przez Hamiltona. Musisz przetoczyć kuleczkę z prawego górnego do prawego dolnego rogu używając przycisków z boku. Należy tak je powciskać, aby 4 i 5 były włączone, a reszta – wyłączona.

Ze schowka pod stołem wyjmij lampę. Potem podejdź do zegarów znajdujących się obok. Na piramidzie ustaw 09:35, na zegarze z kukułką 8:35, a na elektronicznym 14:35. Weź kolejną lampę. Po krótkiej wspinaczce na piętro znajdziesz się w sypialni. Wrzuć monety 5, 10, 25 i ponownie 5-centową do maszyny, która jest połączeniem kasy, zamka średniowiecznego i katapulty. Weź trzecią lampę i wracaj do pokoju gdzie czeka Covington.

W urządzeniu stojącym tutaj trzy z pięciu lamp są przepalone. Wymień je na trzy dobre, które masz i uruchom urządzenie. Na ekranie obok pojawi się napis VULCAN – hasło do studni Wofforda. Z pokoju możesz wejść do cyberprzestrzeni. Najpierw wejdź do Catherine's Well, i po podaniu hasła HOROSCOPE, rozwal policyjny program obronny. Musisz strzelać w świecące dysze. Po tym jak robot eksploduje, a cyberJake weźmie dziennik Catherine, udaj się do studni Wofforda. Po podaniu hasła obejrzyj dzieło Hamiltona – wirtualny model wiktoriańskiego Londynu.

Wracaj do świata żywych i ruszaj do Falcon Eddie's Safehouse. Porozmawiaj ostro z Twigiem. Twig poda ci hasło do studni Falconettiego – CIRCUS MAXIMUS. Wracaj do redakcji i hop do cyberprzestrzeni. Wejdź do studni Falconettiego i pogadaj z nim. Będziesz musiał sprawdzić się na strzelnicy, inaczej nie zechce ci pomóc. Strzelaj do ciemnych z bronią, reszty nie tykaj. Jak już uzbierasz niezbędną ilość punktów, wracaj do Falcon Eddie's Safehouse. Znów pomów z Twigiem. Przejdź przez drzwi i porozmawiaj, tym razem już na żywo, z Falconettim. Wypytaj go o wszystko, a dopiero na końcu porusz sprawę Catherine.







AKT 2

Rozpocznij od wymiany poglądów na temat męskiej wierności z recepcjonistką w Tribece, po czym skieruj się do sali z Catherine. Będą tam już dr Burton i Falconetti. Dowiesz się, że Falconetti może pomóc w odbudowaniu pokawałkowanej pamięci Catherine. Jednak aby to zrobić ty będziesz musiał mu pomóc w pokonaniu układu obronnego jej mózgu. Czyli – kolejny etap zręcznościowy. Zadokuj się w komputerze w gabinecie i jazda.

Na dole w kostnicy pogadaj z nowym gościem – Bobem. Okaże się, że Farley został zwolniony ponieważ miał zbyt długi język. Jedź na policję. Pomów z Brannonem z recepcji po czym zwiń kartę, którą Magnotta podczas rozmowy zostawi na jego biurku. Idź do pokoju przesłuchań i dwukrotnie przyjrzyj się jego metodom. Wyjdź i udaj się do policyjnego archiwum.

Użyj karty Magnotty do otworzenia biurka. Będziesz mógł przeczytać dossier właściciela karty. Jedź do mieszkania Catherine. W WAC-u wejdź do database i uruchom elektroniczny dziennik. Zastosuj hasło z dossier Magnotty. Jest to albo SLAYER, albo SCORPIO.

Podejdź do książek stojących na półce i otwórz jedną z nich. Naciśnij przyciski (począwszy od góry, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) 1, 5, 5, 3, 6, 2. Weź dysk i włóż go do komputera w pokoju. Kod z ekranu wystukać musisz na kalkulatorze, który leży na biurku w redakcji. Po wpisaniu kodu wysuną się dwa podsłuchy – jeden do umieszczenia w gabinecie dr Burton, a drugi u Magnotty. Na policji umieść pluskwę w pudełku z cygarami, a potem wal do Meta-Cogu (czyli Tribeca Medical Center). Porozmawiaj z recepcjonistką i tym razem to z jej biurka zabierz kartę. Jedź windą na górę, tyle że skieruj się do gabinetu Burton. Drzwi otworzysz kartą. Załóż podsłuch w oczodole czaszki, obejrzyj książkę leżącą obok i zeskanuj papiery leżące na biurku.

Teraz udaj się na Uniwersytet, gdzie porozmawiaj z prof. Bech. Dowiesz się od niej o przeszłości szanowanej dr Burton i grupie niejakich Web Runners. Po wyjściu z gabinetu podejdź do tablicy. Kolejnym zadaniem jest ułożenie w odpowiedniej kolejności kilku ogłoszeń. Muszą się one znajdować w linii, najlepiej na samym dole. Są to w kolejności od lewej strony: DRAGNET FILM FESTIVAL, ATTENTION RUNNERS, GEARING UP FOR 2041, FOR RENT, INCONCEIVABLE!.

Pomknij pod poznany właśnie adres do Web Runner's Loft. Kod jaki musisz wpisać przy drzwiach to 450144286. Pogadaj ze znajdującą się w pomieszczeniu panną. Dowiesz się jakie jest hasło do studni Runnersów – ANACHRONY STATION. Przed wyjściem obejrzyj jeszcze zdjęcia wiszące na ścianie i jedź do redakcji. Wejdź do cyberprzestrzeni i udaj się do studni Web Runners. Podaj hasło i rozwal łamigłówkę. Przejrzyj dane dotyczące ośmiu członków tej prawej organizacji.







Wyjdź z cyberprzestrzeni i udaj się na siłownię. Powinieneś otrzymać wiadomość od Stephanie Jordan, która poprosi cię o jak najszybsze spotkanie. Jedź do siedziby Web Runners. Niestety nie zdążysz. Ripper znowu był szybszy. Zrób mały wywiad na miejscu zbrodni, zauważ brak jednego ze zdjęć na ścianie i wracaj.

Porozmawiaj z recepcjonistką i obejrzyj dane klientów lokalu. Po rozmowie z dr Burton skieruj swe kroki do Falconettiego. Trochę się zmiesza kiedy mu wspomnisz o Stephanie Jordan. Udaj się na policję. Porozmawiaj z Brannonem i z Magnottą. Potem do Meta-Cogu. Zjedź do kostnicy i porozmawiaj z Bobem. Będziesz zmuszony naprawić znajdujący się tutaj komputer. Chipy, które znajdują się z prawej strony ekranu musisz wsadzić w odpowiednie miejsca w komputerze. Rzędami od góry od lewej strony – pierwszy chip ze zbioru z prawej musi iść na miejsce ósme z lewej, 2 na 15, 3 na 16, 4 na 2, 5 na 3, 6 na 7, 7 na 10, 8 na 4, 9 na 13, 10 na 9, 11 na 1, 12 na 14, 13 na 5, 14 na 12, 15 na 11 i 16 na 6.

RIPPER

CZĘŚĆ 2

Okaże się, że zwłoki Stephanie umieszczone zostały w lokum gdzie trzymane są małpy, na lewo od wejścia do kostnicy. Drzwi wewnętrzne mają zamek głosowy. Chwilowo nie dasz rady go sforsować. Wal do Soap's Smoke House. Tam dowiesz się jak złamać szyfr. Z redakcji wskocz do cyberprzestrzeni i w bibliotece ściągnij edytor dźwięku. Mając go pomknij na siłownię i nagraj dr Burton. Teraz za pomocą programu musisz zmiksować nagraną wcześniej wypowiedź Burton tak aby brzmiała: „This is dr Burton. Open up". Pamiętaj żeby odstępy pomiędzy wyrazami były stosunkowo małe, bo inaczej zamek ani drgnie. Kiedy drzwi się otworzą i wejdziesz do tajnego laboratorium Burton, otrzymasz wiadomość od Rippera.

Przejdź dalej do pokoju, w którym znajduje się małpa w klatce. Na jednym z biurek stoi projektor. Uruchom go i obejrzyj film z dr Burton i małpą. Potem podejdź do drugiego biurka i pobaw się urządzeniem z trzema suwakami. Pierwszy przesuń o jakieś 5–6 kresek, drugi o 11–12 a trzeci o 8–9. W rezultacie małpka w klatce powinna powiedzieć zdanie: „She can kill others like me without touching them in cyberspace." Teraz przeczytaj świeżo odkodowaną część elektronicznego dziennika Catherine i ruszaj na siłownię.

Utnij sobie małą pogawędkę z dr Burton. Potem skieruj się na policję. Zawiadom Magnottę o sekrecie Burton i wal do redakcji. Wejdź do cyberprzestrzeni i znajdź drugą studnię Falconettiego. Hasło do niej to LEATHER APRON. Teraz jeszcze pozostaje ci do rozwalenia układanka. Musisz, przestawiając fragmenty puzzle ułożyć z nich twarz Falcona. Kiedy już to zrobisz będziesz mógł pooglądać różne ciekawe rzeczy – unoszącą się swobodnie księgę oraz dwa leżące na wirtualnym biurku listy.



Wyskakuj z cyberprzestrzeni i prosto do Meta-Cogu. Pogadaj z Cablem, a potem połącz się z mózgiem Catherine. Kiedy wylogujesz się ze szpitalnego komputera dostaniesz kolejną wiadomość od Rippera. Przejdź do sąsiedniej sali i obejrzyj sobie portret Rozpruwacza. Teraz skieruj się np. na policję i zanim tylko wyruszysz dostaniesz od Farleya wiadomość. Jedź więc do Café Duchamp. W rezultacie rozmowy dowiesz się jak Ripper wykańcza swoje ofiary.

AKT 3

Magnotta wreszcie będzie mógł skopać ci tyłek. Pomimo, że poszlaki mogą wskazywać na ciebie, detektywek nie będzie mógł cię jednak zapuszkować. Z komisariatu udaj się do mieszkania Wofforda, gdzie uda ci się postrzelić Rippera w ramię. Kiedy wrócisz na komendę, otrzymasz wiadomość od Nelsona.

Pogadaj z Brannonem, Magnottą i udaj się do mieszkania tego ostatniego. Niestety, kod do drzwi zmienia się prawie za każdym razem, musisz złamać go sam. Otwórz panel z lewej strony drzwi i zapisz cyfry na każdym obwodzie. Wszystkie powinny być podzielne przez cztery. Wykonaj więc dzielenie i po kolei, od lewej górnej strony poczynając wstukaj je na zamku cyfrowym. Po wejściu do mieszkania skopiuj dane z WAC-a leżącego na stole. Udaj się do redakcji. Po drodze dostaniesz kolejną wiadomość od... tak, tak! Od króla dobrych dowcipów i wisielczego humoru: od samego Rippera! Zanim zanurzysz się znowu w cyberprzestrzeni będziesz świadkiem scenki z udziałem Falcona i detektywa dzięki pluskwie w pudełku cygar.

Wejdź znowu do studni Falconettiego i poprzeglądaj nową książkę. Będziesz musiał umieścić tytuły widniejące z lewej strony w linijkach po prawej. I tak kolejno od góry będą to: THE VR LIVING, THE OPEN ROAD, EPILEPTIC, THE NEO NEW, EARN THOUSANDS, THE DUCHESS, VIRTUAL FLY, PHOENIX, SHORT EXCURSIONS, TROPICAL AGENTS, DEFICIT SPENDING, VAN GOUGH, KEEPING SHARP, RABBI T.S.

Wyjdź z cyberprzestrzeni i pogadaj z Benem. Udaj się do Tribeci i po rozmowie z dr Cable pobaw się encefalografem. Wpisz kolejno 11/18, 11/19, 11/20, 11/21, 11/22, 11/23. Okaże się, że aktywność mózgowa Catherine wzrastała w dniach kiedy popełniane były morderstwa. Powiedz to Cablowi, połącz się z mózgiem dziewczyny i pogadaj z nią.

Po wyjściu ze szpitala skieruj się do Pan Financial Bank. Po rozmowie z Rhodesem podejdź do skrytki Catherine i otwórz ją. Kod to 185621. W międzyczasie będziesz świadkiem rozmowy Vincenta z Burton (znowu pluskwa). Zeskanuj zawartość skrytki i ruszaj do redakcji. Tu znowu pobaw się w surfera i wejdź do studni Wofforda. Po rozmowie ze Sztuczną Inteligencją Hamiltona udaj się do studni oznaczonych Weapon 1, 2 i 3. Hasła do nich to kolejno PEGASUS, ORESTES, ODYSSEUS.



W każdym z tych miejsc będziesz musiał pokonać przeszkodę – w pierwszym wygrać partię czegoś co przypomina szachy, a w drugim i trzecim rozwalić dwa potworki. Będziesz wtedy miał wszystkie części broni niezbędnej do załatwienia Rippera. Wejdź jeszcze do Berman Well (hasło BERMAN4) i odgadnij kolejną zagadkę. Musisz odsłonić trzy tablice z szesnastu. Do tego będziesz musiał dojść sam, bo zmienia się to z każdą grą. Po złamaniu kodu obejrzyj oba dokumenty znajdujące się na tablicy i udaj się do Soap's Smoke House. Dowiesz się tam kilku ciekawych rzeczy.

Hasło do studni Kane'a to DIGITAL EDEN. Wypytaj go jak uchronić się przed atakiem Rippera. Skieruje cię do sąsiedniej studni Isis. Hasło do niej to PSY BARD. W zagadce z hieroglifami musisz, rozpoczynając od ptaszka z lewej wpisać słowo HORUS. Małą przeszkodą w tym może być fakt, iż zamiast liter angielskich masz pismo obrazkowe.

Wróć na chwilę do Kane'a, który będzie miał dla ciebie adres kolejnej studni. Ruszaj więc do Anti-Viral Well i wpisz hasło EXTERMINATOR. Tutaj musisz przesuwać się po planszy tak, aby znaleźć się przed gostkiem latającym po przeciwnej stronie. Udaj się teraz do Falcona, porozmawiaj z nim i po tym jak stwierdzisz, że wiele poszlak wskazuje na niego, da ci zdjęcie obciążające Magnottę. Pojedź z nim na policję, gdzie porozmawiaj z Brannonem na temat Vigo Hamana. Potem mknij do Café Duchamp.

Na miejscu pogadaj z nie narodzonym jeszcze Paladinem alias Johnem Rhys-Daviesem alias Vicem Hamanem. W szpitalu pomów z dr Burton w jej gabinecie i wracaj do redakcji. Z jednego z biurek w głębi zeskanuj dysk z oprogramowaniem do obróbki obrazu. Teraz zanalizuj zdjęcie, a okaże się, że Falcon chciał wrobić Magnottę.

Złóż wizytę detektywowi i udaj się do szpitala. Po rozmowie z Cablem znów podłącz się do Catherine. Wychodząc przyjrzyj się obrazowi Rippera i wróć do redakcji. Gdy tam dotrzesz dr Cable prześle ci wiadomość, żebyś natychmiast wracał do szpitala. Zrób to i oto staniesz przed finałowym pojedynkiem. Wejdź do cyberprzestrzeni. Znajdziesz się w dzielnicy dziewiętnastowiecznego Londynu – Whitechapel. Karty tarota ułóż w kolejności 8, 3, 9, 7, 2 i 1. Teraz już tylko rzuć pociskiem w Rippera i koniec. Musisz tylko dokonać dobrego wyboru. W moim przypadku był to Joey.

Banana Split

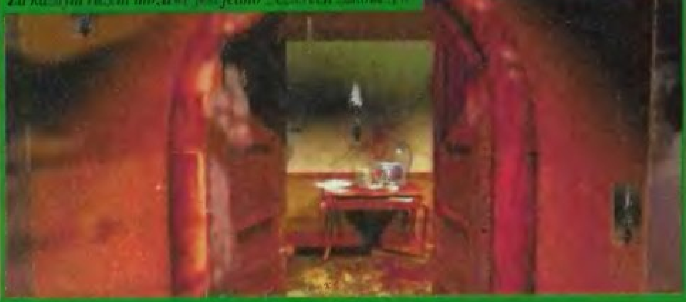
Gametek'96 **95**

PC DOS **6 CD**
486SX/33 ■ 8 MB RAM ■ 17 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **138 zł**

Za: Grafika, fabuła i dźwięk
Przeciw: Dwie czy trzy zagadki niezgodne z duchem ripperowskiego czasu, niezbyt oryginalne.

Za każdym razem możliwe jest jedno z czterech zakończeń!







Zespół DIVIDE BY ZERO wyrwał się spod skrzydeł PSYGNOSIS, wydając swój najnowszy tytuł we współpracy z VIC TOKAI i pod patronatem VIRGIN INTERACTIVE. GENE MACHINE jest przygodówką w „starym" stylu – żadnych ekstrawagancji typu digitalizowane postacie czy widok „z oczu" bohatera. Solidny quest z dużą dawką humoru, jakiego nie było od bardzo, bardzo dawna.



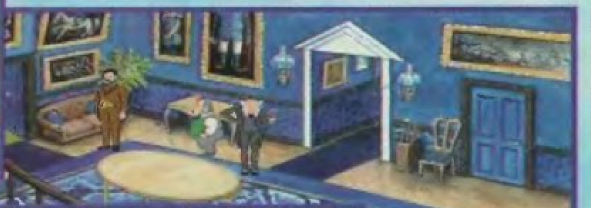
Fabuła tej gry jest trochę zwariowana: w drugiej połowie XIX wieku, w miejscu nie zaznaczonym na żadnej mapie, pewien stuknięty naukowiec, niejaki doktor Dinsey, skonstruował maszynę do produkcji potworów. Zamierza stworzyć z nich armię i opanować cały świat. Zadaniem głównego bohatera, Piersa Fanshawa, jest oczywiście pokrzyżowanie planów szaleńca. Akcja zahaczy nie tylko o wszystkie zakamarki globu łącznie z podwodnym królestwem i Atlantydą, ale również o Księżyc.



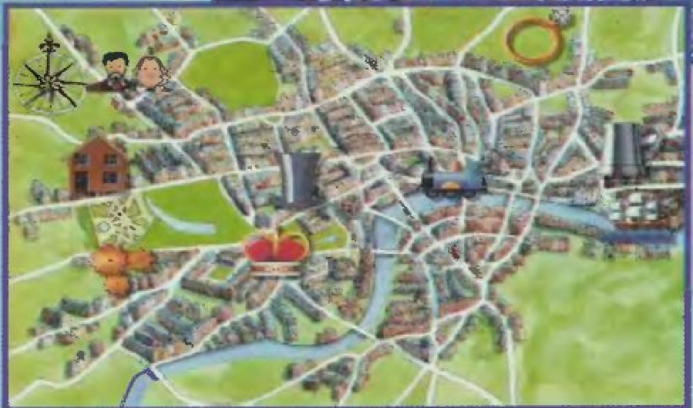
Trudno tu powstrzymać się od porównań z FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, tym bardziej, że część zagadek jest zbyt prosta jak na szanujący się adventure. Widać też mnóstwo zrzynek z klasyków – MONKEY ISLAND i INDIANA JONES 4. Ale jest coś, co stawia GENE MACHINE bardzo wysoko – to humor. Gagi zostały przecież wymyślone przez speców z DIVIDE BY ZERO, którzy już nie raz sprawili, że pękaliśmy ze śmiechu np: przy INNOCENT UNTIL CAUGHT (opis w SS'10) czy GUILTY (SS'23). Wśród dowcipów są jednak takie, które nie każdego rozbawią, mianowicie te parodiujące zachowanie angielskich lordów sprzed ponad stu lat. Ale mnie one nie przeszkadzały. Poza tym często spotykamy się z motywami twórczości Juliusza Verne'a, jak na przykład kapitan Nematode, czy pomysł opłynięcia świata w osiemdziesiąt dni.







Różnica w sferze grafiki między GENE MACHINE a poprzednimi grami tej firmy: INNOCENT UNTIL CAUGHT i GUILTY, jest widoczna na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim pojawiły się duże postacie. Ich animacja jest bardzo płynna. Ładnie wygląda cieniowanie bohatera w momencie jego wejścia na teren nieoświetlony. Całość wygląda jakby była przeniesiona z telewizyjnych kreskówek. Niestety, tła są kompletnie statyczne, za to niektóre postacie wodzą oczami za kursorem. To tylko mały smaczek, ale należy docenić fakt, że autorom gry w ogóle chciało się zajmować takimi szczegółami. Oczywiście gra przeplatana jest filmikami, które choć są przykładem świetnie wykonanego renderingu, to niezbyt dobrze integrują się z resztą scenerii. Mimo tych wszystkich niedociągnięć chyba nie pokuszę się o stwierdzenie, iż patrzenie w monitor przez te kilkanaście godzin było dla mnie katorgą.



Pomyślnie rozwiązano problem interfejsu użytkownika. Po kliknięciu na danym przedmiocie czy postaci, automatycznie ukazuje się nam kilka ikonek symbolizujących czynności, które będziemy mogli wykonać. W odniesieniu do sterownika z pewnością można użyć modnego ostatnio sformułowania „user friendly". Coś takiego próbowała kiedyś stworzyć firma DELPHINE, ale z dużo gorszym skutkiem. Szkoda tylko, że bohaterowie, wzorem Kajka i Kokosza, przenikają przez siebie jak duchy.

W GENE MACHINE warto zagrać, nawet, gdyby miała ona być tylko zapchajdziurą przed CIRCLE OF BLOOD, czy PANDORA DIRECTIVE, na które to gry z niecierpliwością czekam.

■ ■ ■

Nazywam się Piers Fanshawe. Właśnie wróciłem z dalekiej podróży. Byłem aż w Ameryce. Miałem do wypełnienia tajną misję, którą zleciła mi sama królowa Victoria. Jak już wspomniałem zadanie było poufne, więc nie mogę zdradzić żadnych szczegółów. Grunt, że wraz z Mossopem, moim oddanym sługą, wysiedliśmy właśnie z pociągu stawiając znów stopy na londyńskim bruku.

LONDYN



W domu czekała mnie niespodzianka w postaci gadającego kota przedstawiającego się jako Siedemdziesiąt Trzy. Twierdził on, że imię dostał od numeru eksperymentu, jaki przeprowadził na nim szalony dok-









tor Dinsey. Otóż człowiek ten stworzył maszynę, która łączyła geny dwóch istot żyjących, w wyniku czego powstawały niebezpieczne mutacje. Siedemdziesiąt Trzy uciekł, dotarł do Londynu i urzeczony moją reputacją wybrał mnie na obrońcę ludzkości. Nie miałem ochoty na kolejną przygodę, ale kocur trafił w mój czuły punkt – nie mogłem pozwolić, aby na Ralpha Kingpeace'a spłynął cały splendor. Mossop też coś zrzędził, ale podał mi jeden ciekawy adres. Dostał zresztą reprymendę za to, że jego pan musiał podnosić z łóżka stare wydanie gazety. Najgorsze było to, że na wyprawę potrzebna była kupa szmalu, a mnie zostały tylko jakieś drobne.

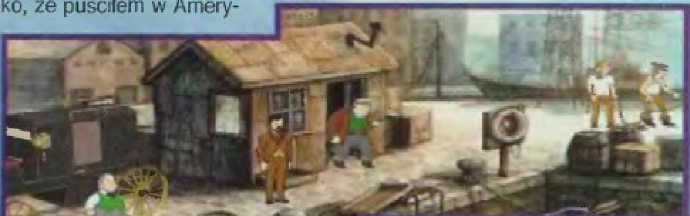
Pod drzwiami leżał list od stęsknionej Mirabelle. Szkoda, że nasz

E GENE MACHINE

ślub znowu miał się odwlec. Ponieważ w gabinecie znalazłem tylko małą figurkę, a w sypialni na piętrze klucz, zdecydowałem się zatkać nos i poszukać jakiegoś źródła dochodu w pokoju Mossopa. Jak łatwo było przewidzieć, wróciłem z pustymi rękami. No może nie zupełnie, gdyż skonfiskowałem butelkę whisky i syrop. Kluczyk pasował do szuflady biurka w gabinecie. W środku leżał akt własności domu. Trudno, jak nie będzie innej rady, to go zastawię.

Od chłopaczka sprzedającego na dworcu gazety za kilka pensów zakupiłem najnowsze wydanie „Przeglądu Sportowego", czy jak się to pismo nazywało. Kasę znalazłem oczywiście w portfelu. Poza nią była tam jeszcze moja wizytówka i karta członkowska klubu Dobrze Urodzonych. Będę tam musiał wpaść – pomyślałem – ale na razie do Mirabelle.

Czekała na mnie w ogrodzie. Jako, że puściłem w Ameryce wszystkie pieniądze i nie przywiozłem jej żadnego prezentu, oznajmiła mi, iż ze ślubu nici. Ale pierścionka oddać nie chciała. Ze spuszczoną głową odszedłem, by po raz ostatni coś dla niej zrobić. Kazałem służącej przygotować herbatę. Szybko się uwinęła. Zdążyłem tylko wyjść przed dom, zerwać kwiatek i wrócić do środka, a herbata już czekała. Była co prawda lodowata, ale przecież Ice Tea jest ostatnio w modzie. Zabrałem filiżankę, ciastko schowałem do pudełka od cygar i odjechałem. Mirabelle później się napije. Przed piątą na pewno będę z powrotem.





Tymczasem wpadłem do Instytutu Nauk. Kartą wstępu okazała się mała figurka, którą zabrałem z gabinetu w mojej rezydencji. Wewnątrz odbywała się dyskusja, którą trudno nazwać dżentelmeńską. Kilku naukowców wydzierało się na bogu ducha winnego profesora Alberta Tipple. Na razie postanowiłem się nie wtrącać. Wziąłem tylko jedną z kart magnetycznych i wróciłem do domu. Siedemdziesiąt Trzy uganiał się za jakąś myszą. Dałem mu do powąchania kwiatek. Trochę mu się we łbie zakręciło i odczepił się od myszki. Była tak przerażona, że nie protestowała, gdy chowałem ją pod surdut. Po pewnym czasie kocur wytrzeźwiał. Kiedy pokazałem mu kartę magnetyczną, rzucił się na nią i dorobił kilka dziurek. O to mi chodziło.

Pojechałem do klubu. Earl jak zwykle grał w golfa. Na dodatek był zdenerwowany, bo już dość długo czekał, aż sługa przyniesie mu whisky. Wyszedłem do hallu, dolałem do kieliszka syropu i kazałem lokajowi obsłużyć Earla. Trunek mu zaszkodził, więc pobiegł do toalety zostawiając na podłodze wizytówkę, którą naturalnie podniosłem. Od siedzących lordów chciałem uzyskać dotację na mój wyjazd. Już prawie mi się udało, gdy nagle pojawił się Ralph Kingpeace i przekabacił całe towarzystwo. Nie pozostało mi nic innego, jak tylko o coś się założyć.



Postanowiłem pojechać do Whitechapel, biednej dzielnicy Londynu, pod adres podany przez Mossopa. Po mało owocnej rozmowie z doktorem Ripperem wszedłem do domu publicznego. Pierwszy papier królowej sprawił, że droga „na górę" stanęła otworem. Poznałem





tam kobietę lekkich obyczajów robiącą nieprzyzwoite zdjęcia. Wcisnąłem jej kit, że jestem producentem filmowym i poszukuję ładnej aktorki. Naiwne dziewczę uwierzyło mi do tego stopnia, że pozwoliło mi „pożyczyć" aparat.



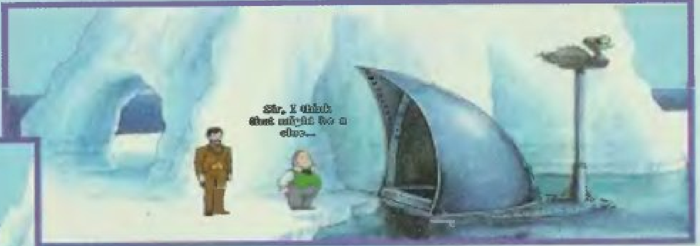
Kiedy chciałem podać kolegom najnowszą gazetę, mój wzrok padł na tabelę rezultatów wyścigów konnych. Na wierzchowca, za zwycięstwo którego bookmacherzy płacili tysiąc do jednego, postawiłem cały dom. Wychodząc zabrałem z hallu pudełko tabaki.

W dokach uciąłem sobie pogawędkę z szefem portu. Opowiedział mi o kapitanie Nematode, który pomagał doktorowi Dinsey w eksperymentach oraz o poszukiwaniach wyspy zwanej „Okiem Pantery". Portowy był strasznie miły, toteż opuściłem go z żalem. Dzięki wizytówce Earla dostałem się na audiencję do królowej Victorii. Używając swych dyplomatycznych zdolności wydobyłem od niej dwa glejty: jeden stwierdzający, że wykonuję ważną misję z polecenia władczyni Wielkiej Brytanii, a drugi pozwalający na wypłynięcie z portu.









Wpadłem również do baru. Mężczyzna stojący przy barze był mocno zakatarzony, więc podałem mu chusteczkę. Smarknął w nią potężnie, po czym oddał. Wytarłem ją w filiżankę z herbatą, którą następnie zawiozłem Mirabelle. Kiedy jeszcze postraszyłem ją myszą, podskoczyła tak raptownie, że z palca ześlizgnął się jej pierścionek. Wróciłem do Whitechapel. Na tyłach baru urzędował gość zajmujący się podrabianiem dokumentów. Płacąc pierścionkiem zleciłem mu stworzenie ze starego i nowego wydania Przeglądu Sportowego numeru z odpowiednią datą i wynikami wyścigów konnych. Zostawiłem go sam na sam z robotą. Kilka chwil później wróciłem i zabrałem podrobioną gazetę. Gdy koledzy z klubu zobaczyli, że mój koń wygrał, natychmiast zgodzili się wystawić statek i załogę.

W dokach okazałem drugi glejt królowej, a za ciastko imitujące cygaro otrzymałem mapę świata. Już miałem wypływać, gdy nagle uzmysłowiłem sobie, że nie mam zielonego pojęcia, jaki obrać kurs. Pojechałem więc do Instytutu Nauk, mając nadzieję, że tam znajdę odpowiedź.

NA KSIĘŻYC!

Do slotu włożyłem zepsutą kartę magnetyczną. Coś łupnęło, coś szurnęło, coś buchnęło i maszyna siadła. Naukowcy byli wściekli. Tylko profesor Tipple skakał z radości. Zaprosił mnie do swego domostwa i zaproponował, abym pomógł mu w doświadczeniach. Oczywiście zgodziłem się. Zmieszałem whisky z tabaką i pojechałem do jego rezydencji. Profesor poprosił mnie o przyniesienie pilota sterującego robotem o imieniu Robert, flaszki Vitriolu oraz obiadu.

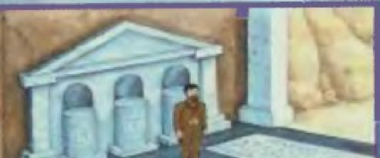
Pierwsze dwie rzeczy znalazłem w laboratorium, o czym od razu zawiadomiłem Tipple'a. Z jedzeniem było dużo trudniej. Na początku uważałem, że to niedorzeczne, żeby taki dżentelmen jak ja musiał przynosić komuś posiłki, ale profesor przekonał mnie, że to dla dobra nauki. Udałem się więc do baru w Whitechapel i zamówiłem żarcie. Barman nie chciał go wydać, twierdząc, że nie obsługuje ludzi, których ręce nigdy nie splamiły się pracą. Aby mu pokazać, że jest w błędzie, musiałem wypić kufel Napoju Prawdziwych Mężczyzn. Bardzo mocnego napoju.

Gdy profesor otrzymał obiad, oznajmił, że za moment wsiada do rakiety. Ubłagałem go, by wziął ze sobą mnie i Mossopa. Powiedziałem, że chcę koniecznie zrobić zdjęcie Ziemi z Księżyca. Uwierzył. gdy wylegitymowałem się aparatem i proszkiem do flesza powstałym po dolaniu whisky do tabaki. Po chwili siedzieliśmy w trójkę w rakiecie.

Konsumując lunch Tipple wyraził obawę, że z powodu zabrania nadprogramowej ilości pasażerów, możliwe jest ominięcie Księżyca i poszybowanie w niezbadaną przestrzeń kosmiczną. Musiałem temu zapobiec. Wziąłem skafander, łopatę i młotek. Tym ostatnim puknąłem w rurkę tlenową – odpadła. Należało tak ustawić przyrządy sterowania, abyśmy lecieli z odpowiednią prędkością, a Księżyc widoczny był dokładnie pośrodku okna. Najpierw zająłem się dźwignią silnika. Przesunąłem ją do takiej pozycji, aby dźwignią poziomu można było swobodnie manewrować (wcześniej wracała cały czas do pozycji centralnej). Obie ustawiłem na jednej wysokości. Odpowiednie nakierowanie trzeciego lewarka nie nastręczało żadnych trudności. Całość zablokowałem rurką tlenową. Dolecieliśmy.

Na miejscu wyszła na jaw chciwość profesora. Był przekonany, że księżyc zbudowany jest z sera i chciał zbić na tym majątek. Ja, jako jego asystent miałem dostarczyć mu próbki. Pierwszą rzeczą, jaką uczyniłem na Księżycu, było ustawienie aparatu i pstryknięcie fotki. Cały sprzęt trochę przy tym ucierpiał, więc nie dane mi było zwrócić go. W jaskini natrafiłem na przepaść. Tu przydał się Robert. Wjechał do mniejszej groty, do której ja z pewnością bym się nie zmieścił. Patrząc przez dziurę w ścianie mogłem nim kierować przy pomocy pilota. Robert przejechał na drugą stronę przepaści i zbudował mi most.







W następnej jaskini zrobiłem użytek z łopaty. To, co wykopałem nie wyglądało na ser, tylko na kawałek minerału. Wróciłem do rakiety i ironicznie zapytałem, w czym mam przynieść próbki. Ku memu zdziwieniu otrzymałem specjalny przyrząd. Na zewnątrz użyłem go na znalezionym kamieniu. Ekstrakt pokazałem profesorowi. Wyzwał mnie od oszustów i złodziei, ale zgodził się na natychmiastowy powrót na Ziemię. Był tylko jeden problem – ponieważ urwałem rurkę tlenową, w rakiecie zaczęło brakować powietrza. Ufny w swoje zdolności chemiczne oraz szczęście (a może w odwrotnej kolejności) polałem resztki materiału Vitriolem. I tym razem mi się udało. Lądowanie na dachu domostwa Tipple'a do miękkich nie należało, ale wszyscy wyszli z niego cało. Ze zdjęciem „Oka Pantery" popędziłem na statek.

SS FARRAGUT

Na mostku poznałem kapitana Scotta. Był to bardzo miły człowiek, ale sprawiał wrażenie, jakby nie do końca znał się na swoim rzemiośle. Na dodatek zgubił gdzieś swoje mapy. Poratowałem go tą otrzymaną od portowego. Pierwszy cel jaki postawiłem brzmiał: odnaleźć kapitana Nematode.

W trakcie rejsu wysiadły silniki. Były dwa wyjścia: albo wrócić do portu i naprawić je tam, albo zrobić to na morzu. Pierwsza opcja pociągała ze sobą stratę czterech dni, druga – czterech godzin. Jako że czasu miałem niedużo, wybrałem drugą wersję. Na pokładzie znalazłem bosak, w jednej z kajut dudy (taki instrument muzyczny – rodzaj góralskiego akordeonu) i igłę z jeża, a w maszynowni śrubokręt i oliwiarkę. Igłę włożyłem do miernika. Wskazywał zerowe ciśnienie pary w rurach. W drugiej kajucie wykręciłem śrubokrętem okno. Zakryłem nim dziurę w pokładzie. Ruchomy wieszak naoliwiłem i przyciągnąłem bosakiem.

Podszedłem do stojącego marynarza. Nie był zbyt rozmowny, za to splunął sobie siarczyście. Jego ślina posłużyła do zablokowania koła znajdującego się pod miernikiem. Pozostawało już tylko zatamować przeciek. Mossop, gdy go podrzuciłem, zerwał angielską flagę. Ten ciamajda nigdy niczego nie potrafi zrobić sam. Kawałkiem materiału zatkałem rurę w korytarzu prowadzącym do kajut. Na mierniku ciśnienia wskazówka minimalnie się odchyliła. Aby się przesunęła do żądanej pozycji, musiałem dmuchnąć w ogień dudami.

KAPITAN NEMATODE

Gdy przepływaliśmy koło lodowca, coś błysnęło. Postanowiłem to sprawdzić. Instynkt mnie nie zawiódł. Trafiliśmy z Mossopem do łodzi kapitana Nematode, który natychmiast... wziął nas w niewolę. Zabrał nas do swej podwodnej bazy. W trakcie drogi umówiłem się z nim, że uwolni nas jeśli zgadnę, dlaczego jego pasją są poszukiwania Atlantydy. Odpowiedzi należało szukać w bazie, więc od razu przystąpiłem do jej zwiedzania.

Po chwili wędrówki trafiłem do pokoju z organami. Przypomniały mi się lekcje, które brałem za młodu. Siadłem i zacząłem grać. Muzyki co prawda nie stworzyłem, ale z jednej rury wypadł stos listów. Przeczytałem je w następnym pomieszczeniu w obecności Mossopa. Były to listy miłosne, które kapitan adresował do syren rzekomo zamieszkujących Atlantydę. Więc to dlatego Nematode szuka zaginionego lądu – wzdycha do tych pięknych stworzeń. Zabrałem skafander nurka i wróciłem do łodzi. Kapitan, chciał nie chciał, obietnicy musiał dotrzymać. Zawarłem z nim kolejny układ: ja miałem mu pokazać Atlantydę, a on mi wyspę Dinsey. Na SS Farragut dałem Scottowi zdjęcie z Księżyca. Już wiedział, gdzie płynąć.

Okiem Pantery okazała się mała tropikalna wyspa. Zakładając, że była zamieszkana, wysłałem Mossopa na pertraktacje z tubylcami, a sam przystąpiłem do jej oględzin. Z plaży wziąłem kamień, w dżungli zerwałem trochę bluszczu, a znad jeziora jagody. Po odpowiednim złożeniu tych rzeczy otrzymałem całkiem fajną figurkę. Zaniosłem ją w darze wodzowi tutejszego plemienia, w łapy którego Mossop zdążył już wpaść. Był w niezłych opałach. Wódz w podziękowaniu za prezent postanowił mi pomóc w poszukiwaniach Atlantydy. Jego przewodnik zaprowadził mnie do Jaskini Węża, do której nikt nigdy nie odważył się wejść. Ja musiałem.

Kościotrupowi zabrałem szablę. Użyłem jej do odcięcia bluszczu we wcześniejszej grocie. Z gałęzi spadł koala. Położyłem go na kafelku wystającym z ziemi tuż obok leżącego kościotrupa. Dzięki temu mogłem przejść między oszczepami. Następną przeszkodą był potok lawy. Dokładnie nad nim, w suficie zauważyłem korek. I wtedy przypomniało mi się jeziorko. Wróciłem na górę, wskoczyłem w skafander i zanurkowałem. Tak jak myślałem, odnalazłem korek i bezzwłocznie go wyciągnąłem. Schłodzona lawa zastygła i mogłem po niej przejść. Kolejne pomieszczenie całe świeciło



blaskiem kryształów, których wszędzie było pełno. Z kupki leżącej pośrodku komnaty wydobyłem niebieski i poczłapałem dalej. Naoliwiłem windę i zjechałem do centrum... Atlantydy!

Na stadionie znalazłem czerwony kamień, a w sali tronowej jeszcze cztery kryształy. Wróciłem do pomieszczenia, w którym stały trzy beczki. Ustawiłem na nich trzy kryształy, kolejno od lewej: fioletowy, zielony i niebieski. To otworzyło podwodny tunel i Nematode mógł wpłynąć do wnętrza Atlantydy. Wręczył mi potrzebne mapy, choć raczej nie był zachwycony nieobecnością syren. Mossopa wykupiłem za kamień znaleziony na stadionie i razem wróciliśmy na okręt. Używając map Nematode'a Scott niemal dopłynął do wyspy Dinsey, gdy nagle...

Na horyzoncie pojawił się statek z piracką banderą. Dowodził nim Ralph Kingpeace. Mnie i Mossopa wziął do niewoli, a Scottowi kazał odpłynąć. Po chwili wyjaśnił mi, że wszedł w spółkę z doktorem Dinsey i że mamy być następnymi ofiarami eksperymentów.

WYSPA DINSEY

Kingpeace odtransportował nas na samą wyspę, gdzie po krótkiej wymianie uprzejmości z szalonym naukowcem trafiliśmy do klatki. Trzeba się było jakoś wydostać. Mając nadzieję, że właściciel zielonych macek, podobnie jak Siedemdziesiąt Trzy, ma wszczepione ludzkie pierwiastki, poprosiłem go o pomoc. Następnie, opowiadając jakieś głodne kawałki kazałem strażnikowi odsunąć się pod ścianę. Tam macka zrobiła z nim porządek, po czym otworzyła naszą klatkę. Cichutko zakradliśmy się do laboratorium.

Z pudełka leżącego na ziemi wyjąłem flarę i zapaloną rzuciłem za aparaturę. Dinsey chyba ogłuchł, bo nic nie słyszał. Obejrzałem dokładnie konsoletę. Obok jednej z dźwigni zauważyłem napis REVERSE. Oczywiście przesunąłem ją do tej pozycji. Byłem już gotów do konfrontacji z doktorem.

Virgin'96

70

PC DOS	1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD	
SVGA 32 ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS	
Autoryzowany dystrybutor	zapowiedź: listopad
IPS Computer Group (PC CD)	

Postanowiłem udawać, że podobnie jak Kingpeace, chcę przejść na jego stronę. Wyglądało to tak realistycznie, że nawet Mossop dał się nabrać. Nakłoniłem Dinsey'a, aby stanął na podeście i krzyknąłem na służącego, żeby pociągnął drugą wajchę – po chwili zastanowienia uczynił to. Doktor został rozłożony na czynniki pierwsze. Najgorsze było to, że zbliżał się wybuch całej wyspy, należało więc zwiewać. Uciekając, przyciskiem w ścianie obok lewych drzwi otworzyłem wszystkie klatki. Kingpeace odpłynął, ale niezbyt daleko, gdyż odłam skały spadł w sam środek jego okrętu zatapiając go. Nam pozostał latający wynalazek Dinsey'a. Natychmiast zrobiliśmy z niego użytek. Nie mam pojęcia, co strzeliło Mossopowi do głowy, kiedy prosił mnie o pomoc w pedałowaniu. Chyba będę musiał poszukać nowego lokaja.

Bamse













O ALBION napisaliśmy już dwa słowa w SS'38, teraz czas na wyprawę po jego bajecznie kolorowych krainach.

Powoli staje się regułą, że im dłuższe opóźnienie gry, tym więcej osób będzie nią rozczarowanych. Po wielu miesiącach oczekiwań i szumnych zapowiedziach ukazał się wreszcie ALBION. Z przykrością stwierdzam, co zrobił też Micz w SS'38, że gra nie spełniła pokładanych w niej nadziei. To prawda, że spotyka się mnóstwo postaci, ale cóż z tego gdy z 99% nie da się porozmawiać, a większość tych bardziej rozmownych nie ma nic ciekawego do powiedzenia. W tej sytuacji odszukanie tej właściwej osoby jest cokolwiek trudne, a na dokładkę nudne, bo ile razy można wysłuchiwać tych samych odpowiedzi! A rozmowy to podstawa w ALBION. Co jednak zrobić, gdy np. miejscowy historyk spytany o historię swojej rasy wysyła cię do historyka, czyli do siebie samego!!!



Sprawę utrudnia kiepski sterownik – najechanie kursorem na osobę nie wyświetla jej imienia, a wszyscy są bardzo podobni. Jeśli natomiast przytrzymasz prawy przycisk myszy, to pojawi się rodzaj celownika, którym można najeżdżać na przedmioty i osoby. W sumie to dopiero jego użycie daje możliwość podniesienia konkretnego przedmiotu lub porozmawiania z wybraną osobą, ale jest to dość uciążliwe. Jedynym plusem sterownika jest to, iż można ruszać głową kierowanej postaci. W tym celu należy jeździć kursorem wzdłuż górnej/dolnej części ekranu, aż pokaże się strzałka na tle kwadratu, a następnie kliknąć myszą.



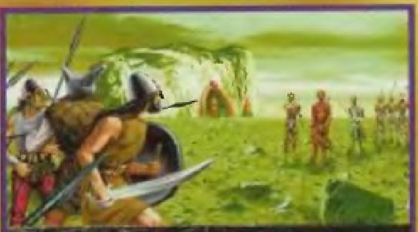
Kolejnym problemem jest używanie wytrychów – bez względu na to czy uda ci się otworzyć zamek czy nie, to wytrych i tak tracisz! Oprócz tego nie dopracowano sposobu liczenia obciążenia postaci. Czasami podniesione lub upuszczone przedmioty nie są uwzględnione natychmiast, a dopiero po zamknięciu okna inwentarza. Ponadto w obliczu dokładności obliczeń co do 1 grama śmieszny jest fakt, iż jeden członek drużyny może nieść wszystkich pozostałych łącznie z ich ekwipunkiem (bo jak wytłumaczyć ich przemieszczenie się jeśli są nieprzytomni?)! Jednak najzabawniejsze jest to, że mimo olbrzymiej liczby postaci można kraść do woli. Ani straż, ani nawet właściciel (!!!) prawie nigdy nie zwrócą uwagi na to, że włamujesz się do skrzyni lub szafy (w całej grze tylko dwie osoby reagują na próby kradzieży).



Jestem jednak pewien, że te „drobiazgi" nie przeszkodzą żadnemu fanowi gatunków RPG i przygodówek w zanurzeniu się w przeogromny świat ALBION. Scenariusz gry jest tak obszerny, że tłumaczenie samych dialogów z wersji niemieckiej na angielską (grę napisali Niemcy) trwało prawie trzy miesiące! Gra mimo swoich usterek jest też bardzo przyjemna, przyjazna i miła, jak tylko potrafią być gry ze szkoły starych mistrzów. A do tego bajeczna kolorystyka... nie ma co narzekać.

STATEK KOSMICZNY

Obudziłem się ze straszliwym bólem głowy... to znowu ten koszmarny sen... chyba będę musiał iść do lekarza. Szybko wstałem, zabrałem rzeczy z szafki i wyszedłem na korytarz, gdzie spotkałem moją dziewczynę Christine. W czasie gdy spałem, na statku zdarzył się wypadek, w którym zginął przedstawiciel rządu, z którym miałem odbyć misję badawczą.



Ignorując wezwania do stawienia się na odprawę, udałem się do mojego kumpla Joe'go. Ten, również zaciekawiony tym co się stało, podał mi kod wstępu na pokład serwisowy. Korzystając z niego dostałem się do pokoju komunikacyjnego i zbadałem resztki konsoli. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu znalazłem tam broń i amunicję, którą schowałem w szafce na pokładzie serwisowym. Po wyjściu z pomieszczenia strażnicy przeszukali mnie, ale oczywiście nic nie znaleźli, a ja wróciłem na pokład serwisowy i zabrałem broń. Następnie udałem się do pokoju Snoopy'ego i wziąłem stamtąd amunicję. Teraz byłem gotowy do odlotu.





JIRINAAR

W czasie lotu nastąpiła oczywiście awaria i prom rozbił się na powierzchni planety. Okazało się, że zamiast na nie nadającą się do życia pustynię, trafiliśmy na zamieszkany, w dodatku przez inteligentne istoty, świat. Po dwóch miesiącach rekonwalescencji i nauki miejscowego języka byliśmy gotowi rozpocząć poszukiwania sposobu powrotu na macierzysty statek.

Przywódca Klanu Łowców okazał się bardzo miły, udzielił nam wielu informacji o Iskai (tak się nazywali obcy) i w podzięce za resztki rozbitego promu dał klucz do magazynu, z którego zabraliśmy trochę broni, pieniędzy i żywności. Były tam również resztki statku, w których udało nam się znaleźć amunicję i stary zegar, który natychmiast włączyliśmy. Niestety w czasie poszukiwań zawalił się strop i zaatakowały nas miejscowe bestie. Po kilku walkach znaleźliśmy oskard i mogliśmy wrócić na górę wylizać się z ran.

Po powrocie do zdrowia wróciliśmy do magazynu i oczyściliśmy go ze wszystkich bestii – opłaciło się, bo za ich rogi dostaliśmy później sporą sumkę. Po wyjściu z budynku zostaliśmy zaprowadzeni do miejscowego przywódcy. Po krótkiej rozmowie zaoferował on pomoc w odszukaniu naszego statku i zaprosił nas na ceremonię dojrzałości, w której miał wziąć udział jego syn. Po skończonej audiencji zwiedziliśmy miasto i w sklepie z różnościami kupiliśmy kompas.

W czasie spaceru spotkaliśmy myśliwego Vrika i nabyliśmy od niego paraliżujące owoce. Następnego dnia, po miłym noclegu w tawernie, poszliśmy do miej-





scowego trenera walki i trochę się podszkoliliśmy. O dwunastej udaliśmy się na ceremonię. W jej trakcie nagle pojawił się zamaskowany... człowiek!!?? i zabił Akiira, przywódcę gildii Dji-Fadh. Niestety mordercy nie udało się schwytać i zgodnie z miejscowym prawem ten obowiązek spadł na nas.

Razem ze strażnikiem porządku Drirrem udaliśmy się do historyka Frilla aby dowiedzieć się trochę więcej o ludziach mieszkających na tej planecie. Po wyjściu z jego pokoju podbiegł do nas inny strażnik i poinformował, że mordercę widziano w pobliżu gildii Dji-Kas. Czym prędzej się tam udaliśmy, ale ponownie nie udało się złapać zbiega, gdyż miał wspólnika. Po krótkiej sprzeczce został on odprowadzony do aresztu razem z szefem gildii Fasiirem, którego oskarżył o wydanie mu rozkazu współpracy z zabójcą. Po wyjściu z budynku podbiegł do nas strażnik i powiedział, że pasterz widział mordercę w pobliżu ruin starego budynku gildii.

Po zaopatrzeniu się w duży zapas pochodni opuściliśmy miasto i udaliśmy się na zachód, a po przejściu przez most – na północ. Napotkany pasterz udzielił nam dokładniejszych informacji o położeniu ruin. Kierując się nimi poszliśmy na północ nad brzeg jeziora, następnie na wschód aż do starej drogi, która doprowadziła nas do walącego się mostu. Po jego przekroczeniu byliśmy na miejscu. Z dużą ostrożnością weszliśmy do porośniętej roślinami budowli.

ALBION

CZĘŚĆ 2

RUINY

Niestety, zrujnowana budowla była zamieszkana przez wiele bestii oraz różne dziwaczne stworzenia. Na szczęście te ostatnie można było wyeliminować paraliżującymi owocami kupionymi od Vrika lub ochłapami mięsa wykrojonymi z zabitych bestii. Po dotarciu do dziwnej narośli przypominającej Trii przekazaliśmy dowództwo Drirrowi. Ten ostrożnie dotknął jej i... mógł porozmawiać z Agrimem!!! Okazało się, że nie taki diabeł straszny jak go malują. Istota, w którą przeobraził się mag była łagodna i z chęcią nam pomogła, a gdy obiecaliśmy przynieść muzyczny kryształ powiedziała nam jak dostać się do tajemnej komnaty. Po rozmowie narośl przesunęła się robiąc nam przejście.

W dalszej części budowli, przy zwłokach człowieka znaleźliśmy dziwnie rzeźbiony sztylet, a w stosie śmieci zdobiony miecz. Po powrocie do miasta kupiliśmy kryształ dla Agrima i poszliśmy do historyka Frilla. Ten powiadomił nas, że sztylet należy do rodziny Bradira, który przejął kierowanie gildią Dji-Fadh.

W budynku gildii odszukaliśmy Bradira i pokazaliśmy mu sztylet. Nieoczekiwanie mag zaatakował nas, ale udało się go pokonać i po opatrzeniu ran został odprowadzony na przesłuchanie. W jego trakcie okazało się, że Akiir sam zlecił własne morderstwo aby zemścić się na Fasiirze i skłonić swoją córkę Sirę do odejścia z gildii Dji-Kas.

Sebainah podziękował nam za rozwikłanie tej tajemnicy i poinformował, że statek dla nas został już przygotowany i możemy odpłynąć w każdej chwili. Ku naszemu zdziwieniu Drirr postanowił przyłączyć się do naszej drużyny na stałe, a w jego ślady poszła osierocona Sira.

Przed odpłynięciem udaliśmy się do Agrima i oddaliśmy mu kryształ. W drodze powrotnej połączyliśmy błyszczącą drogą świecące krzaki znajdujące się w największej komnacie co otworzyło wejście do komnaty z trzema słupami Światła Bogini. Po ich dotknięciu poczuliśmy się znacznie lepiej! Wróciliśmy do miasta, pożegnaliśmy się z Fasiirem i Bradirem, zrobiliśmy ostatnie zakupy, potrenowaliśmy u starego łowcy i byliśmy gotowi do drogi.





GRATOGEL

Jak się okazało cały ten kontynent był zamieszkany przez plemiona Celtów. Statek wynajęty przez Sebainaha wysadził nas niedaleko wioski Klouta. Niestety jej król nic nie słyszał o statku, który spadł z nieba, a co więcej – wyśmiał nas. Z dobrotliwym uśmieszkiem stwierdził, że jeśli chcemy kontynuować te szalone poszukiwania to nasza sprawa, ale nie dostaniemy pozwolenia na opuszczenie kontynentu zanim nie dostarczymy mu amuletu płodności od druida Bero mieszkającego w Arjano.

Cóż było robić? Przeszliśmy przez mostek i po krótkim marszu wzdłuż rzeki dotarliśmy do wioski Vanello. Niestety i jej król nic nie słyszał o naszym statku. Drogą prowadzącą na północ doszliśmy do siedziby druidów. Z krótkiej rozmowy z ich przywódcą dowiedzieliśmy się, że Celtowie są tu już od 2000 lat!!! Po wyłuszczeniu naszej sprawy Nemos zmartwił się i powiedział, że Bero udał się do Drinno, podziemnych kondygnacji opuszczonych w czasie dawnej wojny pomiędzy dwoma odłamami druidów. Oczywiście nie mieliśmy wyboru i musieliśmy ruszyć na jego poszukiwania. Gdy oznajmiliśmy to druidowi ten ucieszył się i przedstawił nam Mellthasa, niemego i głuchego syna Bero, który z chęcią przyłączył się do naszej drużyny. Po zaopatrzeniu się w zapas pochodni i linę zeszliśmy do Drinno.

DRINNO

Opuszczone komnaty były pełne pułapek, ale szczęśliwie wszystkich udało się nam uniknąć. Dopiero gdy dotarliśmy do elektrycznego pola, utknęliśmy na dłużej. Drirr chciał się poświęcić dla dobra drużyny, ale nie pozwoliliśmy mu. Po dłuższych poszukiwaniach znaleźliśmy za olbrzymim płomieniem przycisk otwierający tajne przejście.

Na niższych poziomach niektóre ściany były tak zniszczone, że dało się je wyburzyć oskardem robiąc w ten sposób nowe drzwi. Jedno z badanych pomieszczeń wyglądało na pułapkę, ale postanowiliśmy spróbować. Wprawdzie po wejściu na zieloną płytę za nami pojawiły się czerwone, ale droga do skrzyni stała otworem. Po jej opróżnieniu ruszyliśmy biegiem do wyjścia i opuściliśmy kratę zamykając goniące nas potwory.

Na najniższym poziomie Drinno znaleźliśmy żywego Bero i szczęśliwi wróciliśmy na górę. Wdzięczny druid dał nam amulet siły, który powinien pomóc królowi Klouty. Mellthas i Sira zakochali się w sobie w czasie tej wyprawy i młody druid postanowił przyłączyć się do naszej drużyny. Po oddaniu królowi amuletu otrzymaliśmy pozwolenie na opuszczenie kontynentu i czym prędzej ruszyliśmy w dalszą podróż na Maini.

Ciąg dalszy nastąpi...

C(w)alineczka



BlueByte'96

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 8 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) — **132 zł**

Za: świat nie wzorowany na AD&D, dużo tekstu, postaci i przedmiotów, śródziemnomorski klimat
Przeciw: trochę zbyt staroświecki, brak pomysłów









3 SKULLS OF THE TOLTECS

CZĘŚĆ 1

Ostatnio obrodziły przygodówki. THREE SKULLS OF THE TOLTECS, zrealizowana przez duet WARNER INTERACTIVE – REVISTRONIC INDUSTRIAL PROGRAMS, należy do grupy tych najciekawszych, tych, w które naprawdę warto pograć.

„Trzy czaszki..." są jedną wielką komedią. Na szczęście nie jest to nabijanie się z gracza – wręcz przeciwnie, spędzając którąś z rzędu godzinę przed monitorem nie można powstrzymać śmiechu. Zabawne jest niemal wszystko – od animacji i karykaturalnych kształtów postaci i otoczenia, poprzez wydarzenia, aż do sposobu mówienia aktorów, a nawet tradycyjnych „napisów" na końcu gry. Wśród tzw. testerów pojawia się nazwisko Conchita Martinez Vicario, które kibice tenisa ziemnego rozpoznają jako zlepek nazwisk dwóch świetnych zawodniczek Conchity Martinez i jej koleżanki Sanchez-Vicario. Proponuję również wsłuchać się w mowę francuskiego żołnierza strzegącego wrót klasztoru. To, jak akcentuje niektóre wyrazy wywołało u mnie taki atak śmiechu, że mało nie dostałem przepukliny.

Intryga świadczy o tym, iż gra nie powstała z myślą o przekazaniu jakichś wartości poznawczych, tylko w celu zapewnienia rozrywki: legenda głosi, że kluczem do wielkiego skarbu plemienia Tolteców są trzy złote czaszki. Skarb znajduje się podobno w Arizonie. Mamy rok 1866. Jest kilka osób żywotnie zainteresowanych zagarnięciem trzech czaszek i dobraniem się do świecidełek Tolteców. Nikt jednak nie zamierza ustąpić, dzielić się, ani dochodzić swych roszczeń uczciwymi drogami. O całej sprawie przypadkiem dowiaduje się młody kowboj Fenimore Fillmore i postanawia również poszukać złota. To w jego postać wciela się gracz.



Równocześnie rozwijają się inne wątki: walka meksykańskich rewolucjonistów z wojskami francuskimi, czy spór mieszkańców miasteczka i okolic z Ligą Antyalkoholową. Dużym atutem gry są ciekawe i trudne zagadki oraz częste zwroty akcji – nie raz krew mnie zalała, gdy już miałem czaszkę w ręku, a tu nagle jakiś obdartus mi ją zabierał.



Kolejną zaletą jest oprawa graficzna. Kolorowe plansze z dużą ilością szczegółów czy cieniowanie bohaterów prezentują się naprawdę znakomicie. Jak już wspomniałem, postacie i inne obiekty mają karykaturalny charakter, do złudzenia przypominający kreskówki Disney'a. Animacja, choć również bardzo ładna, to jednak odbiega poziomem od tej, którą oglądaliśmy w TORIN'S PASSAGE. Posiada zdecydowanie mniej klatek. Poza tym jest kilka faktów dowodzących, że nad grafiką należało jeszcze popracować. Parę elementów, jak np. słońce można było narysować lepiej. W niektórych momentach fragmenty obiektów są przesunięte o kilka pikseli i „nachodzą" na inne.



Na plus na pewno można zaliczyć muzykę. Podkłady często się zmieniają, tak, że nie ma możliwości, aby któryś z nich się znudził. Synteza mowy nie została dopracowana. Owszem, bohaterowie wypowiadają się wyraźnie, ale większość z nich we wszystkich sytuacjach mówi tak samo, tym samym tonem, bez żadnego zabarwienia emocjonalnego. Realistyczne odgłosy otwierania drzwi czy tętentu kopyt są już w grach „obowiązkowe", dlatego nie będę się w tym miejscu rozpisywał, natomiast fajnie brzmiały mocniejsze akcenty w podkładzie muzycznym w momentach, gdy zachodziło coś ważnego, na przykład pokazywała się jakaś czaszka.

Sterownik to klasyczny SCUMM, ale jeszcze uproszczony. Komend na pierwszy rzut oka jest osiem, ale w praktyce wychodzi ich sześć, gdyż polecenia wykluczające się, takie jak Otwórz i Zamknij oraz Weź i Daj podświetlają się razem.

THREE SKULLS OF THE TOLTECS to gra naprawdę dobra, wciągająca, zapewniająca wiele godzin dobrej zabawy. Nie po raz pierwszy mamy do czynienia z sytuacją, że choć w klepsydrze napisane jest to co jest, to posiadacze komputerów 486/DX2 i słabszych niewiele będą mieć z nich radości. Na takich maszynach zamiast kreskówki mamy komiks, tyle, że z muzyką i syntezą mowy. Nawet na Pentium 90 z poczwórnym odtwarzaczem kompaktów animacja nie była płynna. Ach, ten postęp...



Bamse





Warner'96

PC DOS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: Optimus Bis (PC CD) — zapowiedź: listopad

Za: grafika, muzyka, [illegible] jaja
Przeciw: [illegible]denne głosy aktorów

WIZARDRY GOLD







PIRATES na swoją „złotą wersję" musieli czekać okrągłe dziesięć lat, WIZARDRY 7 zaledwie cztery. Wcześniejsze części tej serii giną w pomroce dziejów, do dziś zachowało się właściwie jeszcze tylko WIZARDRY 6, wyglądające mniej więcej jak DUNGEON MASTER. Reszta to już zupełna prehistoria..

WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT doczekało się tej swojej wersji pod Windows'95, które powiedzmy stanowczo jeszcze raz – jest dobrą platformą do grania. W nowej wersji program został wzbogacony o porcję filmików i muzykę wykorzystującą możliwości kart z Wave-Table. Zmieniono nieznacznie rozkład interfejsu, zaś sama grafika pracuje oczywiście w rozdzielczości



640x480. Szczerze mówiąc nie odczuwa się postępu, gdyż to wciąż to samo małe okienko z 1992 roku.

Intro zaczyna się scenami, gdy władca Aletheides wysyła na planetę Guardię grupę śmiałków z misją odnalezienia Astral Dominae. Równocześnie docierają tam inne frakcje wojowników, również pragnące zdobyć ów artefakt. Najpotężniejsze wśród nich jest stronnictwo, na którego czele stoi Mroczny Uczony, mający u swego boku piękną i zarazem zabójczą Vi Domina. Konkurują z nimi frakcje T'Rang i Umpani, potem do akcji wchodzą kolejne. Każda frakcja niezależnie będzie próbowała odszukać Astral Dominae.

Poruszamy się w czterech kierunkach, w sposób dokładnie jak z EYE OF THE BEHOLDER. Świat gry stanowi mieszankę fantasy i science fiction (fruwające na skuterach panienki), co może się trochę kojarzyć z jednym ze światów AD&D o nazwie Spelljammer. Podróżuje się po zróżnicowanym terenie, ale cały czas ciasnymi korytarzami.

Równolegle z naszą misją, pozostałe postacie również szukają Astral Dominae. Można się dowiadywać co się z nimi dzieje, gdyż niezależnie przemieszczają się z miasta do miasta. Gdy zbyt późno dowiemy się o tym, gdzie znajduje się jakiś ważny dla akcji przedmiot, może się zdarzyć, że któraś z frakcji już go sobie przywłaszczyła. Nie pozostaje wtedy nic innego, jak ją tropić. Z podobnym rozwiązaniem spotykamy się między innymi w BLADE OF DESTINY również firmy SIR-TECH.



Potwory w WIZARDRY 7 dzielą się na wędrowne i osiadłe. Idąc na przykład lochem nie zauważymy, gdy wchodząc do danej lokacji natkniemy się na jakiegoś przedstawiciela tych ostatnich. Po prostu z boku ekranu wyskakują bestie i automatycznie rozpoczyna się rozgrywana w turach walka.

Każdą z postaci można szkolić w wybranym kierunku, dodatkowo w trakcie wyprawy każda z nich może zmieniać swoją profesję. Przykładową cechą jest umiejętność odczytywania map. Jeśli członkowie drużyny mają ją na niskim poziomie, mapę widać w bardzo niewyraźny sposób. Wraz ze wzrostem wspomnianego wskaźnika, postać czytająca mapę dostrzega na niej coraz więcej szczegółów. Podobnie, żeby pływać niezbędne jest, by wszystkie postacie posiadały odpowiadającą temu cechę na odpowiednio wysokim poziomie.

Rzeczą, która powoduje iż rasowi fani RPG przyznają WIZARDRY mistrzostwo świata, jest niesamowita złożoność świata gry. Wielość artefaktów i ogromny teren gry to jeszcze nic wobec tego, ile każda postać posiada cech i jak ważne jest ich przełożenie na akcję. W wielu grach RPG postaciom przyporządkowane jest mnóstwo wskaźników, lecz ich wpływ na relację postać-świat gry jest czysto iluzoryczny. Autor WIZARDRY 7 David Bradley praktycznie w pojedynkę dokonał programistycznego wysiłku, by stworzyć tak rozbudowany system. To dlatego pierwotna wersja COTDS w tak wielu miejscach (na przykład przy pojawianiu się potworów) miała znaczne przestoje.

Spora część ludzi, którym po co najmniej miesiącu intensywnego grania udało się skończyć CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, twierdzi, że jest to najlepszy RPG, w jaki kiedykolwiek grali. Z pewnością WIZARDRY 7 stanowi drugie obok BETRAYAL AT KRONDOR czołowe osiągnięcie komputerowego RPG. Dlaczego więc wersja Gold otrzymuje u nas 70 procent, a nie 95? Z prostego powodu – to tylko kosmetycznie poprawiona wersja gry mającej już cztery lata i siłą rzeczy noszącej już pewne oznaki starości. To cały czas dobra gra, ale obecnie dla wyjątkowo ograniczonego grona odbiorców.

Micz











Sir-Tech'96

PC WINDOWS 95 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

70

Za: przebogaty świat gry, rozwój postaci zbliżony do rzeczywistości. Można grać miesiącami

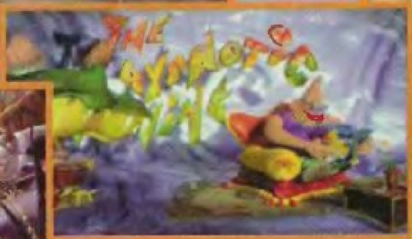
Przeciw: zaledwie kosmetyczne poprawki w stosunku do wersji sprzed czterech lat. Gra tylko dla maniaków.







Matka Polka or something???







DOWN IN THE DUMBS

Historia „zwariowanych przygodówek” liczy sobie niemal dziesięć lat. Gdy najdalej sięgnąć pamięcią, przypominają się takie tytuły z lat osiemdziesiątych jak THREE WEEKS IN PARADISE czy TRAP DOOR, od początku do końca komediowe, wykorzystujące schematy rodem z Benny Hill'a. Swoje trzy grosze dołożyła do tego SIERRA, której SPACE QUEST stał się bodaj pierwszym komediowym cyklem w grach komputerowych.

Wówczas nie były one traktowane jako osobna grupa, teraz zaś wystarczy powiedzieć tylko „wacky adventure”, a od razu wiadomo, o co chodzi. Nastąpiło obecnie oddzielenie się tego podgatunku od „poważnego nurtu” gier przygodowych. Często są one nazywane grami dla dzieci, czasem wręcz używa się określenia interaktywne komiksy (ang. interactive cartoons), które mimo wszystko wydają się w stosunku do adresata nieco deprecjonujące. Wydawana przez COKTEL VISION seria PLAYTOONS, wychodząca sobie po cichu, nie cieszy się wielką popularnością, będąc klasycznym przykładem komediowej gry przygodowej.

Jak zwykle po historycznym wstępie, czas powrócić na ziemię. Do zrecenzowania jest nowa zwariowana przygodówka i ktoś to musi zrobić. Wyszła ona ze stajni PHILIPS MEDIA, a nazywa się... DOWN IN THE DUMPS. O co w niej chodzi?

Oto rodzinka Blubów odbywa przejażdżkę w swym latającym spodku dookoła galaktyki. Dziwnym zbiegiem okoliczności pasażerowie trafili na planetę Ziemię, w trakcie czego ich pojazd kosmiczny ulega awarii. Ściga ich cały czas grupka międzygalaktycznych złoczyńców, ale także miejscowi dadzą się sympatycznym Blubom we znaki.

Akcja została podzielona na pięć rozdziałów, w każdym z nich (kłania się starożytne THE GOONIES) występuje się innym członkiem klanu Blubów. W jednym rozdziale kieruje się nawet poczynaniami dwojga kosmitów, mogąc przełączać się pomiędzy nimi. Zabawę można rozpoczynać od dowolnego z epizodów, w każdym przypadku oglądając oddzielne, długie intro.



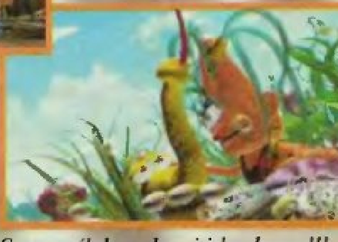
Grafikę pierwotnie wyrenderowano na stacjach graficznych Silicon Graphics. Co tu dużo mówić, wizualnie DOWN IN THE DUMPS zrywa kask. Interesująco i zarazem dość nowatorsko rozwiązano sterownik: stojąc w danej lokacji, można swobodnie się po niej poruszać, zbierać przedmioty oraz rozmawiać z postaciami, natomiast przechodzenie do sąsiedniej lokacji następuje poprzez najazd kamery śledzącej spacer bohatera do tego nowego miejsca. To ciekawy pomysł, trochę przypominający TIME COMMANDO, dający wrażenie iż faktycznie przebywa się w trójwymiarowym środowisku. Z kolei pomysłem mogącym zbulwersować cenzurę, a graczom zapewnić niezły ubaw, są wszelkie scenki z udziałem różowego, trąbiastego przyjaciela Blubów. Na przykład po użyciu opcji Load widzimy go wybiegającego na ekran i wypuszczającego bańki z nazwami zgrywek. Którą częścią ciała je wypuszcza i jak to jest animowane, niechaj pozostanie słodką tajemnicą.

W trakcie akcji nie trzeba dokonywać cudów: użycie przedmiotów jest w miarę oczywiste. Zdarzają się motywy w stylu nagłego przeniesienia do studia telewizyjnego, gdzie trzeba odpowiadać na pytania. W pewnym momencie zaczyna męczyć oglądanie wciąż tych samych scenek, co na szczęście można ukrócić za pomocą jednego z klawiszy.

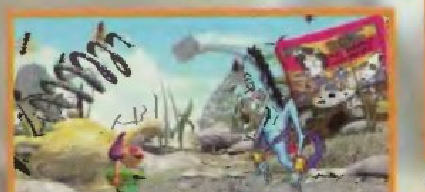
Kończąc z szukaniem miejsca DOWN IN THE DUMPS w historii gier komputerowych powiedzmy, że jest to w zasadzie gra dla najmłodszych, gra prosta i niezobowiązująca, serwująca sporo śmiesznych gagów. Daje kilkanaście godzin uczciwej zabawy, przy czym trzeba pamiętać iż granie po raz drugi w DOWN IN THE DUMPS jest całkowicie wykluczone – szybko się to wszystko nudzi. Słowem: więcej, lepiej, szybciej, lecz bez rewelacyjnych momentów.

Micz

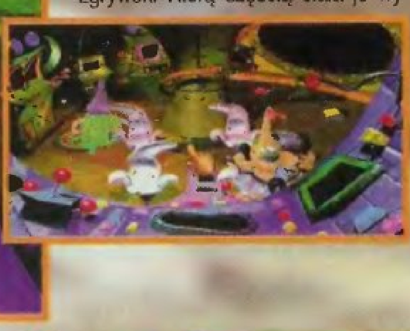




Gra o upośledzonych – wisielczy humor!!!







Philips Media'96

PC DOS **3 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ SVGA
SB 16 ■ SB AWE

Macintosh, PlayStation, Saturn

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: listopad

IPS Computer Group (PC CD)

60

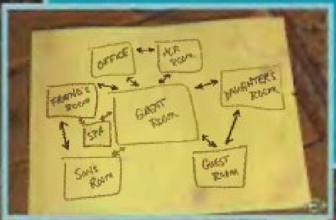
Za: Grafika i akcja niczym w filmie rysunkowym. Lepszy od rysunkowych TORIN,S PASSAGE I KINGDOM: THE FAR RACHES.

Przeciw: Banalne zagadki. Odrobinę nudniejszy od telewizyjnych dobranocek.









O pierwszej części VOYEUR mało kto dziś pamięta. Jedynie nieliczni przebąkują coś o tym, że to było coś o podglądaniu. Gra zdobyła uznanie w pewnych kręgach, jednak fakt jej



VOYEUR 2

istnienia nie trafił do świadomości tzw. gracza masowego. Mimo słabego rozgłosu firma PHILIPS MEDIA (wydawca pierwszej części) zdecydowała się na wydanie kontynuacji.

„Okno na podwórze" Alfreda Hitchcocka stało się prekursorem nowego gatunku filmu. Filmu „podglądackiego" – można by brzydko powiedzieć. Dzieło mistrza dreszczowców doczekało się wielu mniej czy bardziej udanych kontynuacji, żeby wymienić tu tylko „Sliver" z Sharon Stone oraz Williamem Baldwinem. Skąd ten wstęp? Otóż taki właśnie jest VOYEUR 2 – polega na podglądaniu, obserwacji, wyciąganiu wniosków, a wszystko po to, by w odpowiedniej chwili móc zadziałać.

Gra wydana została na dwóch srebrnych krążkach. Swoją drogą bardziej polecam wersję na Macintosha,

PhilipsMedia '96
PC Windows **2 CD**
486DX2/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE32
Macintosh
Aut[illegible] październik
IPS Computer Group (PC CD)
55
Komentarz: Fajny film budzący skojarzenia z Dynastią



gdyż graficznie wygląda tam hmm... znacznie lepiej. Technicznie wypada VOYEUR 2 dobrze, nie ma tam co prawda żadnych rewelacji, lecz jest to przykład solidnej roboty. Tradycyjnie już zwracam uwagę na muzykę, która w tej grze odgrywana jest subtelnie – pasuje do ogólnej atmosfery. Z racji, iż jest to tzw. „interactive movie" najważniejsi są aktorzy (tak przynajmniej twierdzą eksperci). Są to w większości nieznane twarze, poza dwoma wyjątkami (tak mówią w instrukcji): Jennifer O'Neil (rola główna) i Dennis Weaver (grający podstarzałego szeryfa).



VOYEUR 2 to film, w którym gracz ma stosunkowo mały wpływ na rozwój wypadków. Wszystko ogranicza się do podglądania wydarzeń dziejących się w poszczególnych pokojach...

■ ■ ■

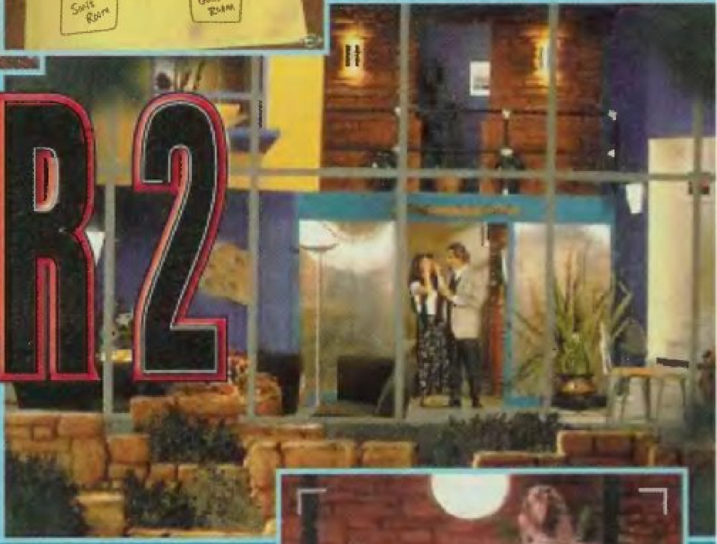
Zawsze myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Myliłeś się, gdyż w końcu wprowadzili się Oni. Obserwowałeś ich z ukrycia; robiłeś zdjęcia, tysiące zdjęć. Jeśli mogłeś – nagrywałeś ich rozmowy. A oni wybudowali dom, ledwie kilkaset metrów od twojej chaty. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Jego żona cieszyła się z nowego domu, był taki duży – każdy domownik miał w nim swoje terytorium. Było to dobre, gdyż „dzieci" (dwójka, już dorosłe) nie lubiły macochy. Cieszyli się, że to dom stojący na uboczu, daleko od gwaru miasta, daleko od codziennych problemów, z jakimi On – mąż borykał się kierując olbrzymią korporacją medyczną. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Dureń.



Teraz On nie żyje, zginął w nie wyjaśnionych okolicznościach. Kiedy go obserwowałeś, czułeś, że coś ukrywa przed swoją żoną. Teraz, po wielu przemyśleniach wiesz, że i jej grozi niebezpieczeństwo. Zdałeś sobie z tego sprawę po odczytaniu testamentu. Otrzymała w spadku kierownictwo nad firmą. A dzieci, w szczególności syn, niewiele. Na szczęście masz mikrofon dalekiego zasięgu i kamerę. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Cóż, kiedyś było...

■ ■ ■

Celem gry jest uniemożliwienie zabójstwa Elizabeth, wdowy o dużych szansach dostania się do Krainy Wiecznych Łowów. Należy obserwować ruchy możliwie wszystkich domowników, by poznać kulisy tej ponurej intrygi, by poznać mroczne tajemnice pięknych i bogatych. Obejrzenie w spokoju wszystkich filmów skutecznie ograniczają upływający Rzeczywi-







sty Czas i szybko zużywająca się energia, gromadzona w dzień przez baterie słoneczne. Należy więc w umiejętny sposób podglądać, tak by nagromadzić na taśmie niezbite dowody przeciwko domniemanemu zabójcy. Potem wystarczy już tylko (po uprzednim wpisaniu kodu) wyjąć z sejfu strzelbę myśliwską dziadka i ... pociągnąć za spust.

■ ■ ■

Do gry w VOYEUR 2 byłem nastawiony dość sceptycznie. Wiadomo, lepsza porządna przygodówka niż udający ją film interaktywny. Mimo to od komputera odszedłem już z przeświadczeniem ukończenia porządnej gry. VOYEUR 2, dozwolony od lat 18, jest wbrew pozorom trudny – wiele namęczycie się nim wreszcie zrozumiecie, kto za TYM naprawdę stoi.

John Zabiyaka





„Wnet sam król zlecił mu przeróbkę jednego plutonu piechoty; za czym mały ów oddziałek połączył się duchem w jedno, krzyknął «Bij, zabij» – i stoczywszy się z pagórka na trzy szwadrony kirasjerów królewskich, zbrojne po zęby i dowodzone przez sześciu wykładowców Akademii Sztabu Generalnego, rozniósł je w puch. Bardzo się zasmucili wszyscy marszałkowie wielcy i polni, generałowie i admirałowie, których król posłał zaraz na pensję, a przekonany całkowicie do przewrotnego wynalazku, kazał Klaupacjuszowi przerobić całą armię".

S. Lem, „Wyprawa Pierwsza, czyli pułapka Gargancjana"

Ten cytat z klasyka polskiej s-f świetnie wprowadza w nastrój gry o dźwięcznej nazwie „Z". Powstający ponoć cztery lata produkt, firmowany finalnie przez VIRGIN INTERACTIVE, przedstawia planety opętane wojną robotów. Gra składa się z 20 scenariuszy rozgrywanych przez pojedynczego gracza oraz dalszych 20 w wersji wieloosobowej.

Celem każdego scenariusza jest zdobycie wrogiego pola „pierwotnego", na którego obszarze wznosi się forteca. Droga do zwycięstwa jest trudna, ponieważ „Z" to nie typowa strategia podzielona na tury przedzielone przerwami, ale szybka strzelanka z elementami strategii.

Gra jest naprawdę szybka (chyba, że u mnie się coś zacięło). Jak zwykle zresztą, gdy my zrobimy jeden ruch, komputer zrobi trzy. Gdy my będziemy posiadać 3 oddziały piechoty, komputer wyskrobie 2 czołgi. Jak z tego widać, poziom trudności jest naprawdę duży. Dlatego też gra wciąga, a kolejne scenariusze (nie zawsze wszystko dzieje się tak samo przy powtórce) smakuje się po kilka razy, zanim wreszcie wypali ten jeden jedyny układ sił.





„Z" dużej chmury mały deszcz? – chyba „Z" nie jest aż tak kiep„Z"kie...



Celem gry jest zniszczenie przeciwnika na jednej z pięciu planet. Do dyspozycji gracza oddano oddziały szalonej piechoty. W jej skład wchodzą roboty: PSYCHOS – gostkowie z pistoletami maszynowymi, TOUGH – robociaki z ręcznymi wyrzutniami rakiet, PYROS – miotacze ognia, SNIPER – strzelcy wyborowi, GRUNT – ta szara piechota; czołgi (lekkie, średnie i ciężkie), jeepy, działa, ckm-y, haubice, wyrzutnie rakiet itp. Jest w czym wybierać i trzeba długo ćwiczyć aby dojść do wprawy w adekwatnym dobieraniu sprzętu do zadań.

Każdy scenariusz rozpoczynamy z przydzieloną liczbą jednostek. W prawym dolnym rogu znajduje się mapka strategiczna, która wiele razy uratuje nam życie. Znajdują się na niej w trybie podstawowym pola planszy wraz z zaznaczeniem stanu posiadania (różne kolory) oraz położeniem jednostek, fabryk i radarów. Dzięki temu mamy szybkie rozeznanie w sytuacji. Klikając na jednostce i na polu docelowym na mapce strategicznej, jesteśmy w stanie bardzo szybko skierować oddział lub czołg w pożądanym kierunku.

Drogą do zwycięstwa jest zajęcie w pierwszym rzucie wszystkich wolnych jednostek sprzętu znajdujących się w pobliżu naszego pola startowego (zwyczajnie klikając np. na czołgu). Teraz trzeba szybko opanować jak największą ilość obszarów oraz utrzymać je.

Tę przerwę w natarciu wykorzystujemy do umocnienia się i wyprodukowania dodatkowych sił. Oczywiście produkcja ma miejsce w fabrykach broni i robotów. Klikając na fabryce i wybierając CANCEL możemy zmienić typ produkcji. Jeżeli wróg naciera, dobrze jest wybudować kilka dział lub haubic dla obrony obszaru. Następnie wytwarza się ciężki sprzęt ofensywny.

Piechota w tym czasie nie powinna być bezczynna, ale patrolując teren może zbierać skrzynki z granatami lub likwidować patrole przeciwnika. Przy czym należy unikać wszystkiego co jest większe lub podobne do jeepa bo grozi to raczej niepotrzebną stratą robotów.

Po zgromadzeniu niewielkich sił szturmowych trzeba szybko nacierać w wybranym miejscu – wróg też stale coś produkuje. Podczas ataku jednostki nieco podniszczone w trakcie walki można naprawiać w zakładach remontowych.





Oczywiste jest, że w czasie ostatecznego natarcia nie ma co się zajmować wszystkimi obszarami będącymi w posiadaniu przeciwnika. Wystarczy odgrodzić nieco jego podstawowy obszar od dopływu rezerw i zniszczyć fortecę (kursor zmienia się w kółeczko gdy najedziemy na cel).



Virgin '95

65

PC DOS **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor **IPS Computer Group** (PC CD) zapowiedź: październik

Za: dobre zadatki na dynamiczną grę akcji, dowcip
Przeciw: panicznie powolny scrolling ekranu

DEMO – CD'38 DEMO – CD'38 DEMO



„Z" to oprócz szybkiej walki i wielu zagadek taktycznych również niezła grafika (tryby VGA i SVGA) oraz spora doza humoru. Bo czyż można poważnie traktować odlotowe roboty zabawnie meldujące się na wezwanie. Atmosfera zabawy ustępuje jednak prawdziwemu przerażeniu, gdy do naszych jednostek zbliża się przeciwnik. Dramatyczne meldunki, zanikające obrazy przekazu robią wrażenie. Po zniszczeniu przedmiotu czy robota wylatuje on w powietrze, co rzeczywiście widać na monitorze – po prostu ciało szybuje w powietrzu zbliżając się do szklanej ściany ekranu, by za chwilę opaść na ziemię.

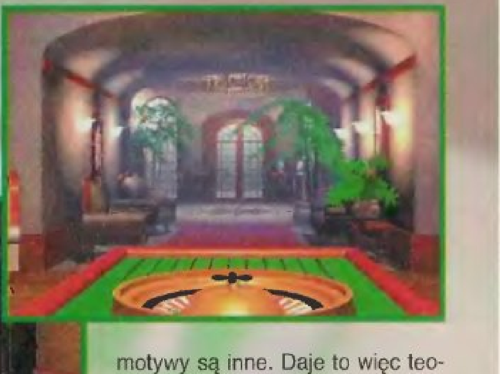
Trudno naprawdę zakwalifikować „Z". Nie jest to typowa strategia, chociaż pewne jej elementy przypominają po trosze COMMAND & CONQUER oraz stare HISTORY LINE. Gra w swoim kształcie najlepiej nadaje się dla szerokiego kręgu odbiorców i to raczej tych młodszych, znudzonego hermetycznością czy historycznością wielu dotychczasowych produktów (mają tego dosyć w szkole). Elementy zręcznościowe (zwycięstwo zależy od radykalnego podniesienia wydajności klików na minutę) również przyciągną znaczną grupę osób.

Warto obserwować dalsze losy tego produktu, gdyż prosta konstrukcja (acz skomplikowany przebieg rozgrywki przez działanie w czasie rzeczywistym) w połączeniu z ładną grafiką może zaskoczyć skalą odbioru. Chociaż wydaje mi się, że nie będzie to wielki przebój.

Berger



PRIVATE EYE





Chandler Raymond – (1888-1959), pisarz amerykański; „czarne" powieści kryminalne, z postacią prywatnego detektywa (Philip Marlowe) walczącego samotnie ze zbrodnią i bezprawiem; sensacyjną intrygę łączył ze studium charakterów i opisem stosunków społeczno-obyczajowych w rejonie Los Angeles; główne powieści: „Żegnaj, laleczko" (1942, wyd. pol. 1974), „Tajemnica jeziora" (1943, wyd. pol. 1958), „Długie pożegnanie" (1953, wyd. pol. 1980); liczne ekranizacje.

(Encyklopedia Powszechna PWN)

Zmarły trzydzieści siedem lat temu Chandler pozostawił po sobie, podobnie jak np. Zelazny (autor scenariusza CHRONOMASTER – opis w SS'35/36), mnóstwo powieści i opowiadań. Chandler podobnie jak Zelazny w kręgu miłośników gatunku, uznawany był za fenomen twórczy. Wszystko z tą różnicą, że obaj pisali w zupełnie innych klimatach. Wiadomo, dobra powieść zawsze się sprzeda. Nawet po śmierci pisarza. Obojętnie, czy będzie królowała na liście bestsellerów, czy jako lektura szkolna – męczyła dziatwę drogą. Okazyjnie na jej podstawie zrobiona może być gra.

Przygodówki o „literackich" scenariuszach na stałe zagościły na rynku gier. Zalicza się do nich także wydana przez BROOKLYN MULTIMEDIA gra PRIVATE EYE, gdyż zapleczem do powstania jej scenariusza była powieść „The Little Sister" autorstwa wspomnianego Raymonda Chandlera.

PRIVATE EYE to detektywistyczna przygodówka, która powinna znaleźć się na półce każdego gracza. Jest w niej wszystko: fachowo zawiązana intryga, emocjonujący scenariusz, pasująca do akcji muzyka i klimat Ameryki lat czterdziestych tego stulecia.

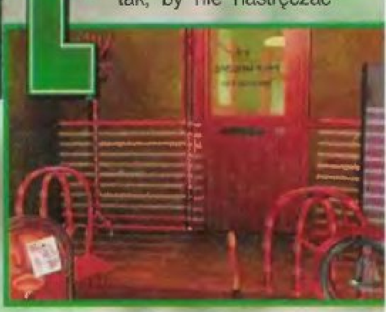
Gra wydana została na jednym kompakcie, a wykonana jest na wzór filmów z Humphreyem Bogartem. Twardy detektyw, butelka whisky, biuro z oknem, z którego widać świecący neon HOTEL. Prawie wszystkie sytuacje przedstawione zostały w formie filmów o bardzo dopieszczonych animacjach... To przecież klimat gier typu UNDER A KILLING MOON, z którego garściami czerpią inne gry-kryminały.

Detektyw Philip Marlowe to twardy facet. Wprawdzie nie jest to typ szpicla, który bez mrugnięcia okiem zabija przestępcę, jest to jednak solidny rzemiecha. Ma dar przekonywania i intuicję, jakże potrzebne w tym fachu. Ma niestety też i wrogów – gości, których już wcześniej wpakował do więzienia, a jego jedynymi przyjaciółmi są pistolet i butelka „E.W. Warwick Bourbon".

Sprawa, w której gracz pokieruje poczynaniami Marlowe'a, wydaje się z początku dość błaha... Pewnego deszczowego wieczoru w biurze tytułowego detektywa pojawia się (suprise! – ani piękna, ani wyzywająca, ani brzydka) Orfamay Quest. Quest jest bardzo tajemnicza, na przykład nie chce podać swego adresu, jednakże koniec końców wynajmuje Marlowe'a by odnalazł jej starszego brata, Orrina. Prawda, że łatwe?

Przed przystąpieniem do rozwikłania zagadki trzeba wybrać, w który scenariusz chcemy zagrać. Jest bowiem do wyboru scenariusz gry stworzony wprost na podstawie „The Little Sister", lub też alternatywny, w którym zarówno mordercy jak i motywy są inne. Daje to więc teoretycznie dwie osobne gry!

PRIVATE EYE to pierwsza od dawien dawna gra, która potrafi zaspokoić najwybredniejsze gusta. Na pochwałę zasługuje komiksowa animacja, wykonana fachową kreską grafika, fantastyczna muzyka (prześwietne kawałki jazzowe), no i oczywiście scenariusz. Poziom trudności jest ustawiony tak, by nie nastręczać nadmiernych kłopotów. Nie wszystko jednak będzie trywialne, dokładnie jak w życiu.





PRIVATE EYE nie jest zbyt trudny, jeśli gra się w niego z zimną krwią i logicznym podejściem do sprawy. Pozwolę sobie jednak udzielić podstawowych wskazówek:

– dokładnie przeszukuj miejsca zbrodni. Nieraz najmniejszy ślad jest kluczem do zagadki.

– ostrożnie z zabieraniem dowodów z miejsca zbrodni. Nie chcesz mieć chyba kłopotów z policją?

– jeśli drzwi są zamknięte, nie przejmuj się. Jak powiedział Marlowe: „Włamanie jest przestępstwem tylko wtedy, gdy zostaniesz złapany".

– często odwiedzaj swe biuro. Nierzadko ktoś może na ciebie czekać.

Mamut



Viacom'96

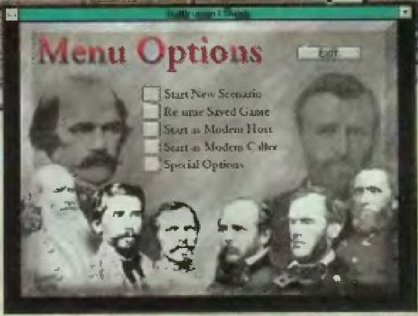
PC DOS **1 CD**
486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE 32

Komentarz: super gra! Detektyw i laski!

75







Autorzy serii BATTLEGROUND nie dają nam odpocząć. W ręce graczy na całym świecie trafia właśnie czwarta jej część odtwarzająca bitwę pod SHILOH i dwie pomniejsze potyczki (WILSON'S CREEK i PRAIRIE GROVE). Przyznać trzeba, że każda z kolejnych gier tej serii wnosi miły powiew w zatęchłe pudła z grami wojennymi. Osiągnięcia i nowości, które znalazły uznanie graczy i sprawdziły się w testowaniu są w większości przenoszone na następne części cyklu.

W SHILOH mamy do czynienia z tym samym interfejsem co w GETTYSBURG (opis w SS'33). Jedynymi znaczącymi różnicami zewnętrznymi są: wprowadzenie podkładu muzycznego, możliwości wyboru danej strony (rozwiązanie z WATERLOO – opis w SS'38) oraz zastąpienie punktów siły bojowej inną podstawową miarą (również znaną z WATERLOO) – oddziałkiem 25-osobowym.

Empire'96

PC Windows 95 — **1 CD**
486DX 2/33 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HD
SVGA ■ SB
Autoryzowany dystrybutor:
Marksoft (PC CD) — **109 zł**
Komentarz: jak na razie najgorsza z serii.

BITWA

W dniach 6-7 kwietnia 1862 r. nad rzeką Tennessee w okolicach Shiloh i Pittsburg Landing, armia konfederatów pod dowództwem gen. Alberta Sidney Johnstona zaskoczyła obozującą unijną Armię Tennessee gen. majora Ulissesa S. Granta. Granta nie było na polu bitwy (znajdował się po drugiej stronie rzeki). Na szczęście dla strony północnej zdołano kosztem olbrzymich strat odtworzyć linię bojową, a i to dzięki przybyciu nowych oddziałów gen. Don Carlosa Buell'a. W dniu 7 kwietnia konfederaci wycofali się bezpiecznie mimo prób pościgu podjętych przez Granta.

Charakterystyczną cechą tej bitwy, należącej do wczesnego okresu wojny secesyjnej, były olbrzymie straty spowodowane zażartością walczących przy jednoczesnym ich niedoszkoleniu. Po stronie konfederatów poległo ponad 10 tysięcy ludzi, po stronie Unii – 13 tysięcy. Warto też wspomnieć, że straty te, jak również nieobecność Granta na polu bitwy i pogłoski o jego stanie upojenia alkoholowego, o mały włos nie doprowadziły do jego dymisji. Głowę generała uratował osobiście prezydent Lincoln.

GRA

Dla tych, dla których SHILOH jest pierwszym kontaktem z taśmową produkcją TALON SOFT, należy się kilka słów wyjaśnienia. BATTLEGROUND to tak naprawdę gra planszowa przeniesiona na PC. Rozgrywkę podzielono na sztywne fazy, a planszę na heksy – by ułatwić poruszanie. Celem gracza jest w odpowiedniej liczbie etapów gry zadać jak największe straty przeciwnikowi oraz ewentualnie zająć ważne punkty terenowe (premiowane punktami zwycięstwa).

Ale to co było świeże i odkrywcze w GETTYSBURG, nie zaspokaja rozbudzonego apetytu. Faktem jest, że opracowany system świetnie oddaje wydarzenia i realia pola walki wojny secesyjnej. Rażące straty i różnice w efektach takich samych sytuacji, które nie były do końca prawdziwe w WATERLOO, tu sprawdzają się znakomicie. Szkoda tylko, że nie zrobiono wiele do odtworzenia trudności w dowodzeniu wojskami, odtworzenia autentycznego systemu kierowania. Byłoby to znakomite uzupełnienie istniejącego systemu.

Szkoda także, że znakomita grafika z WATERLOO nie utrzymała się w SHILOH. Brak jest maksymalnego zbliżenia pola bitwy 3D i nie jest to żadne marudzenie estety, przekona się o tym każdy, kto ujrzy planszę. Pole walki zaścielają na znacznym obszarze lasy, rzeczki, bagna. Przez bure plamy nie przenika kolor oddziałów obu stron, a gra na podstawki (bo tylko je stale widać) nie satysfakcjonuje.



WPROWADZENIE DO STRATEGII

Gry serii BATTLEGROUND są doskonałym, chociaż trudnym, wprowadzeniem do świata symulacji wojennych. Mnogość scenariuszy zarówno historycznych jak i tych „co by było gdyby" pozwala sprawdzić wszelakie warianty sytuacji i spełnić się jako dowódca.

Właściwa rola morale oddziału, jeszcze bardziej niż w GETTYSBURG uwypuklona w SHILOH, po-

SPACE BUCKS

Gry handlowe nigdy nie przyciągały większej uwagi gigantów rynku. SPACE BUCKS wydany przez firmę SIERRA także raczej nie przełamie tej tradycji. Rodzi się jednak pytanie: co takiego można wnieść do zwykłej handlówki, czego nie dokonały dotąd mniejsze firmy.

ŁZY W OCZACH

Tak! To co czuje się od razu to łzy kręcące się w oczach. Oczywiście od zachłannego wpatrywania się w ekran! Idealna, bez najmniejszej zmarszczki grafika SVGA to już coś czego oczekujemy także po grach zwanych strategiami.

W SPACE BUCKS, podobnie jak w innych grach handlowych twoim zadaniem jest zgromadzenie olbrzymiego majątku. Dokonasz tego przewożąc towary między zasiedlonymi planetami. Do twoich zadań należy: negocjowanie z rządami planet praw do budowy portu kosmicznego, wyznaczanie tras handlowych, decydowanie o towarach jakie będą przewozić twoje okręty, budowa fabryk i innych budowli na planetach. Oprócz ciebie w wyścigu o sławę i pieniądze biorą udział jeszcze trzy inne kompanie handlowe.





Na początku gry wybierasz swoją barwę i rasę jaką bedziesz reprezentował. Każda z ras ma nieco inną opinię wśród swoich sąsiadów i wpływa to na trudność z jaką przyjdzie negocjować prawa do lądowań na konkretnej planecie.

zwala młodemu adeptowi tzw. strategii rozpocząć edukację od właściwej strony. Nagle przekonujemy się, że, owszem, w jakimś sensie liczebność i uzbrojenie mają wpływ na walkę, ale jednak decydującą rolę odgrywa postawa żołnierzy i stan ich ducha.



SHILOH BATTLEGROUND 4

Świetnie rozpoczęty atak może się w pewnym momencie skończyć gwałtowną porażką tylko w wyniku ostrzelania jednego, dwóch oddziałów. Każdy zmanierowany gracz mający do czynienia do tej pory z wybijankami, umrze z wrażenia. Jak to! – zakrzyknie. Przeca miałem jeszcze coś ze cztery punkty siły. Nic z tego, chłopaki dali nogę do lasu i tyle ich widziano. Bo tak bywa na prawdziwym polu bitwy.



Z PLECAKA DOŚWIADCZEŃ

Jest jednak pewne niebezpieczeństwo dla początkujących. Otóż wojna secesyjna przypada na okres przemian w sztuce wojennej i uzbrojeniu. Poza tym sama armia amerykańska nie była klasyczną siłą zbrojną (przynajmniej w początkowym okresie). Dlatego też dobrze jest grać i uczyć się do upadłego, ale dobrze też jest pamiętać, że nie wszystkie umiejętności taktyczne nabyte w twardej walce gier BATTLEGROUND będą uniwersalnymi.

Podstawą zwycięstwa w SHILOH, podobnie jak w GETTYSBURG jest zachowanie linii bojowej przy zapewnieniu jej jak największej siły oporu. Zasadą najlepiej sprawdzającą się bowiem jest obrona na szczeblu brygady, natomiast atak na szczeblu dywizji/korpusu. Inaczej mówiąc, zajmujemy teren lub oskrzydlamy przeciwnika nie atakując go wręcz. Postawienie go w niewygodnej pozycji zmusi go do ataku na nasze linie, a atak na dobrą obronę kosztuje znacznie więcej.

Sami na walkę wręcz zdecydować się możemy albo w sytuacji bez wyjścia, albo gdy przyniesie nam to widoczne korzyści i spowoduje załamanie obrony przeciwnika. Dobrze jest mieć przy tym rezerwy, które można rzucić w złamany szyk przeciwnika i nie dać mu wytchnąć. Chwała przy tym autorom gry, że na tyle realnie odtworzyli przebieg zdarzeń, iż rezerwy stają się autentycznie potrzebne, a nie tak jak w innych grach wojennych, gdzie rezerwy tworzy się z braku miejsca na planszy.

Znacząca rola w bitwie przypada obok piechoty także artylerii. Jej długi ostrzał linii przeciwnika potrafi rozproszyć go, a w obronie skartaczować całe jednostki. Natomiast kawaleria jako mało odporna na ogień w zasadzie może wykazać swą przydatność grasując na tyłach przeciwnika, niszcząc jego maruderów i wozy z zaopatrzeniem.

NA PRAWO PATRZ

SHILOH, jak i pozostałe z serii BATTLEGROUND, to gry trudne i wymagające. Nie chodzi o to, że trudno w nie wygrać. Zwyciężyć nie jest tak trudno, ale zwyciężyć pięknie to już inna bajka.

Jakkolwiek by nie marudzić i psioczyć na skalę trudności czy brak ornamentów na planszy – SHILOH to kolejna porcja solidnej rozgrywki, która z pewnością dostarczy niezapomnianych wzruszeń. A gdy jeszcze uda nam się wetknąć w komputer kabelek łączący go z podobnym urządzeniem, będzie to już zupełny odjazd.

Berger





Jest to o tyle istotne, że każda z planet może mieć tylko jeden port kosmiczny i jeśli nie będzie on twój, to zapewne któregoś z przeciwników. Każda z planet produkuje jakieś dobra, a żąda w zamian innych; aby utrzymać port musisz uszczęśliwiać mieszkańców planet, przywożąc im to czego akurat potrzebują.

Gra umożliwia, a właściwie wymaga szczegółowego decydowania o trasach handlowych (co jeszcze normalne), ale także o konkretnym ładunku jaki będzie zabierany i dostarczany z, i na konkretne planety. Do zwycięstwa potrzeba niezwykle drobiazgowego grzebania w szczegółach załadunku. Mimo, że dostępne są smaczki w postaci własnoręcznego projektowania statków, rozwoju technicznego i dokonywania różnych „ciemnych" machinacji, to jednak zwycięstwo osiąga się przez ciągłe doskonalenie tras handlowych i zmiany w rodzaju ładunku – tak by wydusić każdego możliwego do zarobienia centa. W dobrej grze strategicznej najistotniejsze jest wymyślenie właściwej taktyki, wypracowanie pewnej koncepcji gry – w SPACE BUCKS dla gracza najistotniejsze jest szybkie liczenie...

Sierra'96

65

PC Windows — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
SVGA ■ SB

Autoryzowany Dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) — 134 zł

Komentarz: piękne, ale zimne i nudne. Tylko dla zawziętych liczygrosików



ZMIERZCH PRZYGODÓWEK

Coś w tym chyba jest, że od pewnego czasu firmy zajmujące się dotąd głównie przygodówkami nagle objawiają zainteresowanie sferą strategii. Start SIERRY w dziedzinie strategii nie był zbyt udany. Dopracowane graficznie, z niezłym interfejsem użytkownika takie gry jak RISE AND RULE, CONQUEROR czy SPACE BUCKS, gubią jednak to co najważniejsze: samą grę. Obojętnie czy zagubiony element nazwiemy miodnością czy poszukamy bardziej precyzyjnych terminów, chyba dla wszystkich jasne jest, że gra strategiczna nie polega na oglądaniu obrazków. Te elementy muszą być podporządkowane treści. A w strategiach SIERRY nie ma jej niestety zbyt wiele.

Pejotl





Projekt pod nazwą BEYOND SQUAD LEADER przestał istnieć, gdy na skutek małego zaangażowania AVALON HILL, twórca gry Keith Zabalaoui zaczął coraz bardziej oddalać koncepcję gry od systemu sztandarowego planszowego produktu AH – Advanced Squad Leader. Rozejście się twórców wstrzymało pracę nad grą, ale ATOMIC GAMES nie zrezygnował. Dystrybutorem CLOSE COMBAT, gdyż taki tytuł przyjęto, został... MICROSOFT! Zostawmy jednak na boku rozważania czy należy się z tego cieszyć czy płakać. Jakość i nowatorstwo gry powodują, że CC stanie się raczej jeszcze jednym sukcesem Billa G. a nie gwoździem do jego trumny.

CLOSE COMBAT nie przypomina żadnej z dotychczas wydanych „strategii". Chociaż można pewnie znaleźć jakieś powierzchowne podobieństwa, to jednak w sferze koncepcji CC wyprzedza wszystkich konkurentów co najmniej o dwa okrążenia. Gra wykorzystuje cały potencjał komputera dla stworzenia niezwykle realistycznego pola walki. Żołnierze przestali nareszcie być martwymi pionkami, a zaczęli żyć własnym życiem!

OD POCZĄTKU

CC umieszcza cię w realiach II Wojny Światowej, gdzieś pośród gęstych żywopłotów Normandii. Jest rok 1944. Właśnie otwarty został Drugi Front w Europie. Ale pierwsze tygodnie i miesiące po desancie nie były wcale pasmem sukcesów sprzymierzonych. Ciężki teren, idealny do obrony, stał się przeciwnikiem Aliantów. Oczywiście, swoje do powiedzenia mieli także Niemcy, którzy nie zamierzali przepuścić wyśmienitej okazji do zastopowania frontu i niedopuszczenia wroga na rozległe równiny środkowej Francji.

CLOSE COMBAT odtwarza ten niezbyt może znany okres znoju, krwi i bohaterskiego poświęcenia, gdzie sukcesem było opanowanie każdego kolejnego krzaczka, budynku czy mostu. Słowo „krzaczek" nie oddaje jednak tego z czym mieli do czynienia nacierający Amerykanie. Normandzkie wsie otaczały małe, rozdrobnione poletka otoczone czymś co być może było miedzą w czasach Wikingów, ale obecnie przypomina ziemny wał porośnięty gęstą roślinnością. W takim terenie nie trzeba kopać okopów, miejsca do obrony znajduje się bowiem na każdym kroku.

Kilkadziesiąt scenariuszy jakie zawiera CC odtwarza starcia, jakie w trakcie kampanii normandzkiej toczyły się pomiędzy amerykańską 29 Infantry Division a niemiecką 352 InfanterieDivision. Wybór autorów gry padł na te dwie jednostki z racji tego, że w trakcie kampanii w Normandii przebywały one w kontakcie bojowym ze sobą najdłużej ze wszystkich innych oddziałów.

ZAWARTOŚĆ

CLOSE COMBAT zawiera pięć scenariuszy szkoleniowych oraz 39 normalnych rozgrywających się na sześciu mapach. Oprócz pojedynczych scenariuszy można rozegrać także kampanię, będącą ich ciągiem – w zależności od rezultatu danej bitwy wybierany jest następny scenariusz do rozegrania. Grać można dowolną ze stron: Amerykanami lub Niemcami, zarówno w pojedynkę przeciw komputerowi jak i w dwie osoby (przez sieć lub modem).

Do wyboru są trzy poziomy trudności, które wpływają na wielkość i doświadczenie oddziałów obu stron. Można także skorzystać z opcji CUSTOM by wyregulować poziom trudności bardziej precyzyjnie. Niespotykana dotąd w grach strategicznych opcja REPLAY pozwala na obejrzenie rozegranej przed chwilą bitwy, ale także na wtrącenie się w jej przebieg. W ten sposób można „udoskonalać" rozgrywanie danej bitwy aż do maksymalnego zwycięstwa. Udaną bitwę można także zapisać i odtworzyć później kole-





dze, który nie wierzył dotąd że jesteś nowym wcieleniem Napoleona.

GENIUSZ INSIDE

CLOSE COMBAT jest grą toczącą się w czasie rzeczywistym, co jednak nie jest dziś nowością. Już SYNDICATE położył podwaliny pod rozwój tego rodzaju gier. To co stanowi o unikalności CLOSE COMBAT to zaangażowanie mocy komputera w jak najbardziej realistyczne symulowanie działań pojedynczych żołnierzy na polu walki. Jako dowódca swojego plutonu czy kompanii możesz bowiem wydawać rozkazy poszczególnym kilkuosobowym sekcjom, ale na tym twoja władza się kończy. Sposób wykonania twoich rozkazów zależy już tylko od samych żołnierzy.

Taka koncepcja gry jest zupełnie różna od dotychczasowych dokonań na polu „strategii". Do dziś w grach komputerowych dominują schematy wypracowane jeszcze w epoce burzliwego rozwoju planszówek. Plansze dzielone na hexy lub kwadraty, ruch podzielony na etapy, niewielka liczba parametrów. Większość systemów gier komputerowych bazuje właśnie na takim schemacie. Nawet te najwybitniejsze jak STEEL PANTHER czy seria BATTLEGROUND rozwijają tylko ten schemat – trzeba przyznać, że do granic perfekcji.

CLOSE COMBAT nareszcie zrywa z tradycją przenoszenia żywcem „board games" na komputer. Mimo że jej korzenie wyrastają

z gry planszowej (choć trzeba przyznać jednej z bardziej skomplikowanych), to jej realizacja na komputerze stosuje zupełnie nowe, niespotykane rozwiązania, niemożliwe do uzyskania w świecie papierowych plansz i żetonów. W świecie jaki stworzył Keith Zabalaouie obowiązuje niespotykany realizm. Żołnierze nie są już automatami wykonującymi najbardziej bezsensowne rozkazy. CLOSE COMBAT jest pierwszą grą, która tyle nacisku kładzie na psychologię pola walki. Każdy z żołnierzy może zaprezentować pełen wachlarz zachowań: ucieczkę, ukrycie się przed ogniem, ignorowanie rozkazów, lub przeciwnie, szaleńczą i bezsensowną szarżę na wroga z gołymi rękami. Wojna jest straszna! I w CC to widać.

CLOSE COMBAT

BŁYSK, HUK, DYM!

Plansza gry przedstawia niewielki, kilkusetmetrowy wycinek frontu. Widok z góry nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem, ale umożliwia lepsze ogarnięcie wzrokiem terenu. Oficjalna skala gry to 8 metrów na 40 pixeli, chociaż żołnierze przedstawieni są w dwukrotnym, a pojazdy w półtorakrotnym powiększeniu.

Do dyspozycji gracza jest zwykle kilkunastu lub kilkudziesięciu żołnierzy, w kilkuosobowych sekcjach. Ich uzbrojenie to sekcje karabinów maszynowych, moździerzy, przeciwpancerna (z bazooką lub panzerschreckiem), zwiadu (uzbrojona w całości w pistolety maszynowe) oraz zwykła piechota. Pojedynczo występują czasem snajperzy.

Oprócz piechoty na planszy pojawia się czasem trochę sprzętu. Po stronie Amerykanów są to transportery, czołgi Sherman i Stuart oraz niszczyciele czołgów: M10 i M36. Te ostatnie stanowią najwartościowszy element twoich sił. Po stronie niemieckiej pojawiają się samochody rozpoznawcze, transportery, działa przeciwpancerne (nawet słynna osiemdziesiątkaósemka) oraz czołgi (PzIV, Pantera, Tygrys) i działa samobieżne z rewelacyjnym StuG III na czele.

Grafika CLOSE COMBAT pozostawia nieco do życzenia w kwestii przejrzystości. Czasem trudno zauważyć własnych żołnierzy (zielone mundury na tle zielonej trawy – nie dziwne?). W zbliżeniu teren i sylwetki stają się niestety ziarniste, chociaż i tak dokładnie widać co który żołnierz ma w ręku. Warto obejrzeć jakieś naprawdę bliskie starcie, gdy małe postacie rzucają granaty, strzelają do siebie z bliska, dźgają bagnetami, padają w kałuży krwi...

Absolutnie zachwycającym elementem CC jest oprawa dźwiękowa. Na początku każdego scenariusza panuje cisza, z rzadka przerywana brzęczeniem przelatującej muchy lub przyniesionym z oddali rykiem pasącej się krowy. Pierwszy wystrzał szarpie nerwy, niszczy nastrój błogiej sielanki. Po nim pada drugi, trzeci i nagle rozpętuje się PIEKŁO! Pośród ogłuszającej kanonady (dźwięk na max i tak trzymać), można odróżnić metaliczny pogłos MG42, dudnienie browningów kal.50, suchy terkot schmeisserów. Dokładnie słychać wrzaski podoficerów, krzyki rannych, grzmot czołgowych silników. Mając kartę stereo dokładnie wiadomo, z której strony kto strzela, można zorientować się czyj żołnierz krzyczy w agonii... Wojna jest straszna! I w CC to słychać.

SZTUKA WOJNY

Taktyka w CLOSE COMBAT jest prosta i łatwa. Należy wziąć jakąś książkę o walkach w Normandii i zastosować się do jej wskazówek. A poważnie, gra jest na tyle rzetelną symulacją, że rozwiązania z prawdziwego pola walki na pewno się sprawdzą. Nie ma więc jakichś cudownych rozwiązań, które za każdym razem zapewnią ci zwycięstwo. Generalną zasadą jest cierpliwość. Pośpiech zwiększa jedynie twoje straty. Należy też zapomnieć o używaniu komendy MOVE OUT, która rozpoczyna generalne natarcie. To metoda jedynie na duże straty własne.

Wskazówki taktyczne:

1) Najsilniejszą bronią na planszy są czołgi. Ich działa i karabiny maszynowe mogą szybko rozprawić się z każdym punktem oporu. Z drugiej strony, nie są wcale tak niezwyciężone jak to się często widzi na filmach. Grając Amerykanami nie dopuść by twój czołg znalazł się bliżej niż 60 metrów od piechoty wroga. Inaczej będzie dobrym celem dla panzerfausta. Oddział z panzerschreckiem trzeba omijać jeszcze większym łukiem – 150 metrów.

2) Amerykańskie transportery są zbyt słabo opancerzone by podjeżdżać bliżej niż 200 metrów do niemieckich karabinów maszynowych. Niemieckie MG42 i amerykańskie ckm kal.50 mogą z bliska przestrzeliwać nawet ściany drewnianych budynków. Autor gry Keith Zabalouie twierdzi, że jeden z testerów rozmieszczał swoje MG42 wewnątrz dużych budynków. Amerykanie nie mogli go więc dostać z zewnątrz, a gdy wchodzili do budynku, MG otwierał ogień dziurawiąc zarówno ścianki działowe, za którymi kryli się Amerykanie, jak i samych Amerykanów.

3) Nie przechodź swoim oddziałem w poprzek linii ognia innego własnego oddziału. Kule nie rozróżniają narodowości.

4) Uważaj na swoje sekcje ppanc (bazooka lub panzerschrek) by nie zużyły przedwcześnie swojej amunicji przeciw piechocie. Lepiej poczekać by rozpoznać, czy nie pojawią się jakieś czołgi, które trzeba by odstrzelić. W rzeczywistości, szczególnie bazooka często wykorzystywana była jako broń przeciw piechocie – nie jest to więc żaden błąd gry.

Microsoft'96

PC Windows 95 **1 CD**

486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor **zapowiedź: październik**

Microsoft (PC CD)

Za: Niesamowity nastrój pola walki - to się dzieje naprawdę!

Przeciw: Zbyt prawdziwe, zbyt przerażające!!!

90

PODSUMOWANIE

Wielka, wspaniała, rewelacyjna, super, fantastyczna, fenomenalna... No i nawet niezła. Dla graczy przyzwyczajonych do planszówek może jednak okazać się zbyt trudna i wymagająca, i zbyt dokładnie zakotwiczona w realiach. Dużym minusem jest brak edytora i trochę zbyt jednostajne scenariusze. To jednak dopiero początki. CLOSE COMBAT 2 będzie na pewno lepszy (a chyba będzie!).

Pejotl





R-TYPE



W R-TYPE grałem już na gumiaku i Amidze w czasach gdy ta gra okupowała pierwsze miejsca na listach przebojów. Olbrzymi sukces skłonił autorów do przygotowania wersji SUPER R-TYPE na SNES. Po kilku latach z wielką przyjemnością i biciem serca włożyłem carta w spragnioną szparę konsoli. Przypomniałem sobie stare dobre czasy i doznałem powtórnego zauroczenia tą strzelaninką.

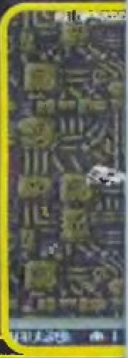
Nintendo'92, 1 gracz, ocena: 80%



Akcja R-TYPE rozgrywa się w abstrakcyjnym, kosmicznym świecie podzielonym na etapy. Wrogami są tu dziwaczne stworzenia latające i pełzające, uzbrojone w zróżnicowany oręż. Kontakt z wystrzelonym pociskiem, podobnie jak bezpośrednie starcie ze ścianą kończy się natychmiastową utratą życia i koniecznością zaczynania misji od początku danego poziomu. Specjalnie to podkreślam, gdyż niektóre strzelaninki mają skalę z wyczerpującą się energią.

Tym, co wpływa na olbrzymią miodność gierki są fenomenalnie rozplanowane plansze z tysiącami przeszkód, tuneli i upierdliwych wrogów siejących naokoło ogniem. Poza tym system uzbrojenia, który doprowadza graczy do szaleństwa. Gdy dobrze strzelasz, co jakiś czas otrzymujesz bonusową broń. Po pewnym czasie osiąga ona nieprawdopodobne rozmiary, zakrywając pół ekranu. Raz posłana seria zmiata po drodze wszystko co się rusza.

Aby siła ognia nie nudziła się zbyt szybko, pomyślano o jej modyfikacji. Gdy przytrzymasz przycisk FIRE, rośnie siła ognia. Gdy dwa razy dojdzie do końca i puścisz FIRE, doznasz magicznego uniesienia – ekran w całości pokryje się trawiącym wszystko płomieniem. Przypomina to trochę grzyb atomowy.



Oprócz walorów czysto destrukcyjnych gra zadziwia pomysłowością. Gracz ani przez moment nie ma szans czuć nudy. Cały czas zaskakiwani jesteśmy czymś nowym. Zarówno w kwestii odlotowych graficznie obiektów jak

POPULOUS

Większość posiadaczy konsol tłucze głównie w mordobicia, strzelaninki, platformówki i wyścigi. Zdecydowaną mniejszość stanowią miłośnicy gier logicznych, nie mówiąc o miłośnikach strategii, którzy traktowani są marginalnie. W trosce o tę niedocenianą grupę graczy sięgnąłem po jeden z największych przebojów w dziedzinie strategii – POPULOUS. Od tej właśnie gry zaczynała wiele lat temu firma BULLFROG.



Wcielasz się w postać boga, który kieruje poczynaniami własnej populacji ludzi – wyznawców. Twoim celem jest pokonanie przeciwnika – innego boga – wszelkimi możliwymi sposobami. Dokonujesz tego poprzez wybicie do ostatniego każdego o innym kolorze skóry niż twoja. Do dyspozycji masz trzy tryby różniące się poziomem trudności.

Na początku każdej rozgrywki musisz doprowadzić swą populację na pewien poziom rozwoju, który umożliwi ci wywoływanie kataklizmów nawiedzających przeciwników. Kataklizmy wywołuje się czarami. Im więcej masz siły i im bardziej potężne masz państwo tym większe spustoszenie czynisz w szeregach wroga. O twojej potędze informuje cię przesuwająca się skala. Gdy dojdzie do samego końca osiągasz wtedy największą moc, której przy rozsądnym gospodarowaniu nikt nie jest w stanie się oprzeć. Oprócz wywoływania kataklizmów możesz jeszcze wysyłać swoich ludzi do bezpośredniej walki. Do tego potrzebni będą dobrze wyszkoleni żołnierze. Na takiego koleżkę nie ma lewara. Chyba, że napotka kogoś takiego jak on sam.

Podstawą twej egzystencji będą jednak szybko rozprzestrzeniające się budowle, na czele z najcenniejszymi zamkami. Aby wybudować zamek musisz wyrównać grunt poprzez zrównanie gór, ewentualne dobudowanie lądu i wyrównanie depresji.

Zapewne zaciekawi cię, jak tak wiele opcji obsługiwanych jest przy pomocy pada. Najlepiej

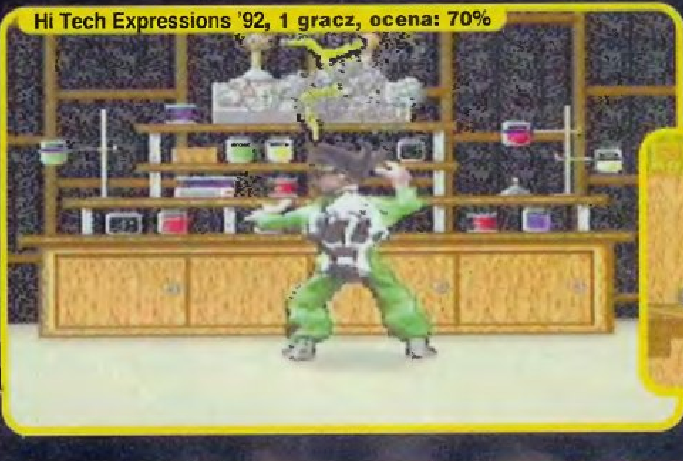


HARLEY'S HUMONGO

Superman, Spiderman, Tankerman, Bomberman, Jumperman – tak można by scharakteryzować bohatera platformówki o kojącym imieniu Harley. Koleś ten, zupełnie jak James Bond ma do pokonania tysiące przeciwności losu w postaci dziwacznych, zmutowanych i gigantycznych robali oraz ukształtowania terenu. Wędrówka Harley'a Ben Davidsona jest długa, skomplikowana i podzielona na etapy. Harley to gość, więc oprócz sprawnych nóg, których używa wyłącznie do skakania i chodzenia, jeździ jeszcze czołgiem wyposażonym w pociski, nurkuje i lata przy pomocy jetpacka.

Najtrudniejsza jest jazda czołgiem, ponieważ ucieka ci ekran, który musisz gonić podczas jazdy do przodu. Dodatkowo daje się sterować kątem ustawienia lufy. Dochodzi do tego przeskakiwanie przeszkód i rozwalanie wszędobylskich piłek. Niby proste, a musisz się skupić na czterech czynnościach. W końcu to czołg! Najłatwiejsza i najprzyjemniejsza jest podróż przy pomocy jetpacka. Niestety bardzo szybko kończy się w nim paliwo. Pamiętaj – nie zawsze do pokonania danego etapu wystarczą sprawne nogi! Czasem będziesz korzystać z pewnych urządzeń, o czym musisz bezwzględnie pamiętać. Np. jetpack powinien zawsze mieć pewną rezerwę paliwa, która przydaje się w najmniej oczekiwanym momencie.

Hi Tech Expressions '92, 1 gracz, ocena: 70%







Gry dostarczył: American Computers & Games



i problemów do pokonania (czytaj zniszczenia). Szata graficzna do dziś ujmuje miłośników strzelanin, podobnie jak i muzyka. Schowajcie się, wszystkie inne pseudogierki!

Wicik



oczywiście nadawałaby się do tego myszka. Z braku laku korzytamy z tego co mamy. Muszę przyznać, że zaskoczyła mnie funkcjonalność i dobre zagospodarowanie każdego przycisku. Do pewnego stopnia gra się wygodniej niż myszką!

Wicik



BULLFROG'92, 1 gracz, ocena: 85%

S

Gdy napatrzyłem się na grafikę do tego stopnia, że zaropiały mi gały przestałem sądzić, jakoby ta gra przeznaczona była dla najmłodszego gracza. W błąd wprowadziły mnie scenerie wypełnione klockami, widokami znanymi z babcinej kuchni, a czasem obrazkami rysowanymi przez przedszkolaków. Po kilku godzinach stwierdziłem, że gierka jest co najmniej uniwersalna, a czasem nawet za trudna dla szkraba. Trudności wynikały tylko i wyłącznie z operacji czysto manualnych. Na uwagę zasługuje śmieszny dźwięk i nieporadnie zanimowany Harley, który w sumie też jest śmieszny.

Wicik



gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Po długich przygotowaniach narodził się kącik, w którym będziemy opisywać osprzęt do konsol. W tym miesiącu SATURN, za miesiąc PLAYSTATION. Pracujemy też nad stroną dla GAMEBOY'A, efekty może już przed końcem roku. Mamy też całą masę nowych gierek... zapraszam do lektury!

Gulash

KILKA CHEATÓW...

● RAYMAN (SAT)

99 ŻYĆ – Spauzuj grę, trzymaj Górę, X, B, Z i wciskaj Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Y i powróć do gry.

● GUARDIAN HEROES (SAT)

98 kontynuacji – Wybierz poziom EASY i daj się zabić od razu po wyjściu z kwatery. Nie wybieraj kontynuacji (GIVE UP). W opcjach ustaw poziom na HARD i rozpocznij STORY MODE jeszcze raz.

● HANG ON GP'95 (SAT)

Na ekranie opcji wybierz wciskaj przyciski z góry joypada: Prawy, Prawy, Lewy, Prawy, Prawy. Możesz ścigać się na wszystkich trasach.

● IRON SOLDIER (JAG)

Na ekranie opcji wstukuj:
Wszystkie bronie i poziomy: 3,7,6,6,8,2,4,2
Nieskończona amunicja: 2,7,2,8,3,7
Przejście do kolejnej misji: 2,8,8,8,6,6,7,7,3,7,7 i podczas gry #

CZY WIESZ, ŻE...

● Firma MULTICOMP została autoryzowanym dystrybutorem oprogramowania firmy ACCLAIM na konsolę PlayStation. W ofercie znajduje się m.in. opisywana w tym miesiącu gra BUST-A-MOVE 2. Zainteresowanym podajemy kontakt: MULTICOMP, 57-350 Kudowa Zdrój, skrytka pocztowa 43, tel/fax: 004930/416 44 01.

● Według danych z branżowego tygodnika COMPUTER TRADE WEEKLY, konsola PlayStation powinna kosztować w Europie Wschodniej równowartość 199 dolarów. Czyli ok. 550 zł. Coś tu chyba nie gra... Śledztwo jest w toku, szczegóły za miesiąc!

● Nowa ręczna 32-bitowa konsola Nintendo (czyli nowy GameBoy) na razie nosi nazwę Atlantis. Ujrzy światło dzienne dopiero w 1997 roku, prawdopodobnie w lipcu. Bossowie Nintendo pragną skoncentrować się na N 64.

● Pierwszy miesiąc sprzedaży Nintendo 64 w Japonii zamyka się wynikiem 800 tys. egzemplarzy. Bossowie firmy planują sprzedanie w USA 500 tys. egzemplarzy konsol jeszcze przed nowym rokiem. Cena: 199 dolarów. Początek sprzedaży: 30 września.

● Tymczasem w Europie konsolowe rekordy bije RESIDENT EVIL (PSX) z wynikiem 230 tysięcy egzemplarzy sprzedanych pierwszego dnia. Firma VIRGIN na promocję wydała ponad 350 tys. funtów (piętnaście miliardów starych złotych)!

● PeCetowe rekordy padają oczywiście przy dwóch tytułach: QUAKE (450 tys. zamówień) i GRAND PRIX 2 (300 tys. zamówień). To normalne, zważywszy że na PeCetach często grają także „nieco" starsi ludzie.

● Zapowiada się prawdziwa nowość, TOSHINDEN 2 DATA DISK dla PlayStation. Będą nowe tła, nowe postacie, nowe ciosy. Aby uruchomić DATA DISK potrzebna będzie gra TOSHINDEN 2. W Europie jeszcze przed nowym rokiem. Tymczasem wyłącznie dla konsoli SATURN planowana jest nowa seria gier – TOSHINDEN URA. Pierwsza część już jesienią.

● Konsola 3DO, pierwsza i niegdyś jedyna 32-bitówka staniała u USA do 99 dolarów. Oprogramowanie chodzi po $20. Firma tak jak wszyscy boi się wejścia Nintendo 64 i wyprzedaje sprzęt. Pragnę jeszcze przypomnieć, że przed trzema laty 3DO kosztowało $699.

● Mała francuska firma UBI SOFT zamyka półrocze z imponującymi wynikami sprzedaży: RAYMAN (350 tys.), STREET RACER (300 tys.) i KIYEKO (100 tys.).

● Tym razem małe podsumowanie ubiegłego półrocza. Oto wyniki sprzedaży w Europie:

1. DUKE NUKEM 3D (PC CD)
2. ALIEN TRILOGY (PSX)
3. RIDGE RACER REVOLUTION (PSX)
4. CIVILIZATION 2 (PC CD)
5. NEED FOR SPEED (PSX, PC CD)

● A oto obecna lista najlepiej sprzedających się gier w U.K. (CD)

1. GP 2 (PC CD)
2. RESIDENT EVIL (PSX)
3. DUKE NUKEM 3D (PC CD)
4. FADE TO BLACK (PSX, PC CD)
5. OLYMPIC GAMES 1996 (PSX, PC CD)



SEGA'95, 1 gracz, ocena: 60%

HANG ON GP'96



Jednym z najstarszych automatów firmy SEGA jest SUPER HANG-ON. Jego konsolowa wersja przez długi czas bawiła posiadaczy MegaDrive. Kolejna, najnowsza osłona tych bardzo popularnych wyścigów motocyklowych pisana jest już z myślą o posiadaczach konsoli Saturn.

Do wyboru jeden spośród kilku motorów różniących się rodzajem hamulców, silnika i opon. Ścigać się można na sześciu przygotowanych torach. Aby dostać się do kolejnych trzech, które nie są niczym innym jak rozwinięciem pierwszej trójki należy zająć najdalej trzecie miejsce w wyścigu GRAND PRIX. Można też ścigać się jedynie z czasem na jednym z wybranych przez siebie torów. Opcje konfiguracyjne, jak w każdej grze firmy SEGA wyczerpują dogłębnie temat. Podczas gry dostępne są trzy widoki na sytuację – jeden z pozycji siedzącego na motorze zawodnika i dwa z helikoptera lecącego za pojazdem. Gdy maszyna zaczyna tracić przyczepność (bądź też zaczyna brakować paliwa w ENDURANCE MODE) najwyższy czas na zjazd do boksu, gdzie uczynni mechanicy wszystko załatwią.





Grafika jest szybka i płynna. Asfalt w zawrotnym tempie umyka spod kół, a bogato teksturowane tło przesuwa się bez żadnych zgrzytów. Gra nie spowalnia animacji ani na przez chwilę, ale widzieliśmy już więcej w SEGA RALLY i PANZER DRAGOON ZWEI. Nieco gorzej z dźwiękiem – po kilku minutach wycie silnika staje się nie do zniesienia i trzeba je wyłączyć. Muzyka pasuje do klimatu wyścigowego toru, ale nie wnosi do tematu nic nowego.

Inaczej wygląda sprawa miodności. We wszystkich czterech wyścigach jakie SEGA przygotowała dla Saturna kierujemy różnymi typami bolidów. Różnie też wygląda sterowanie – za każdym razem trzeba uczyć się odmiennej techniki jazdy. W DAYTONA USA jest najprościej, tylko do przodu. W SEGA RALLY trzeba się ślizgać na zakrętach zaś w F1 CHALLENGE trzeba po prostu często hamować. Zupełnie inaczej jest w HANG ON GP'96. Motocykl jest urządzeniem bardzo sterownym, nawet najlżejsze drgnięcie kciuka na joypadzie znosi go z kursu. Właśnie na tym polega największy problem HANG ON GP'96 – bardzo trudne sterowanie. Oczywiście, że





można się do niego po pewnym czasie przyzwyczaić ale nawet wtedy zdarzają się częste wpadki praktycznie nie z winy gracza. Nie znaczy to, że HANG ON jest grą kiepską, zasuwanie na motorze jeszcze nigdy nie było tak przyjemne, chcę tylko powiedzieć że gra się aż za bardzo inaczej.

Grę tę z czystym sumieniem mogę polecić jedynie zagorzałym fanatykom wyjących motorów. To już czwarte wyścigi w jakie można pograć na Saturnie i naprawdę jest z czego wybrać. Nie można ignorować potęgi, którą jest SEGA RALLY CHAMPIONSHIP!

Gulash

GOLDEN AXE THE DUEL



Od ostatniej wojny upłynęło wiele lat. Kiedy zaczęto już o niej zapominać, rozpoczęła się kolejna. Nagle wszyscy zapragnęli Złotego Topora, którym to GILLIUS THUNDERHEAD rozprawił się z DEATH-ADDEREM. Powiadają, że dzięki magicznym właściwościom Topora jego posiadacz może mieć wszystko czego zapragnie. Starzy i młodzi, dobrzy i źli, wszyscy zostali rzuceni w wir walki o posiadanie magicznej broni.





GOLDEN AXE powraca! W pierwszej grze opowiadającej o wojnie ze złym DEATH-ADDEREM kierując jedną z postaci należało idąc ciągle do przodu rozprawić się najpierw z jego oddziałami, a potem z nim samym. Gra była po prostu świetna, i ukazała się m.in. na PC, Amigę i MegaDrive. Z drugiej części autorzy postanowili zrobić zwykłe, dwuwymiarowe mordobicie (chętnie bym THE DUEL widział w KOMBAT KORNER, ale on i tak pęka w szwach).

W walce bierze udział dziesięć postaci standardowo różniących sie od siebie garniturem ciosów, wielkością, szybkością, siłą i posiadaną bronią. Obecni są potomkowie postaci z pierwszej części: MILAN FLARE i GILLIUS ROCKHEAD, oraz KAYIN BLADE i DEATH-ADDER we własnych osobach. Nowi wojownicy to ZOMA, DOC, KEEL, JAMM, GREEN i PANCHOS. Każda z postaci posiada kilka łatwych do wykonania ciosów specjalnych dokładnie opisa-

Gry dostarczył: BOBMARK

GUARDIAN HEROES



W trakcie gry postać zdobywa punktowe jednostki, które można potem odpowiednio rozdysponować podwyższając jej cechy (inteligencja, siła). Między innymi dlatego można uważać GUARDIAN HEROES za zręcznościową gr. RPG.

Guardian Heroes to grupa gotowych na wszystko nieustraszonych poszukiwaczy przygód. Po raz kolejny spotkali się, aby odnaleźć legendarny miecz ochraniający świat przed złem od tysięcy lat. Pewnego dnia jeden z nich, HAN, odnajduje miecz wbity w kamień głęboko w ciemnym lesie. Dzięki swej nadludzkiej sile wyciąga go. Niespodziewanie pojawiają się żołdacy króla, którym przykazano zdobyć miecz za wszelką cenę. I jeszcze bardziej niespodziewanie pojawia się olbrzymi szkielet ubrany w żółtą zbroję, który posługując się właśnie tym mieczem pomaga naszym bohaterom wyrwać się z opresji...





GUARDIAN HEROES to gra, na którą długo czekałem – mordobicie, w którym gracz porusza się do przodu (przy scrollowanym tle). Mordobicie z doskonale wplecionymi elementami gry RPG. Postacie ze sobą rozmawiają, drużyna się powiększa o świeżo poznanych wojowników, gracz po ukończeniu etapu może wybrać jedno z kilku miejsc, w które bohaterowie się udadzą.

Gra toczy się na trzech planach, które można zmieniać skacząc przy pomocy odpowiednich przycisków. Każdy z graczy kieruje jedną z postaci, których cechy różnią się w sposób znaczący (ale wszystkie mają ciosy specjalne). Dla każdej z postaci przewidziano inną ścieżkę ukończenia gry, różni się też jej zakończenie.



Oprócz STORY MODE jest jeszcze rewelacyjna opcja VS MODE, w której od dwóch do sześciu graczy może jednocześnie walczyć na arenie. Można wybrać spośród 40 postaci, można tworzyć według własnego uznania drużyny. Opcje konfiguracyjne gry rozwinięto niemal do maksimum.

Grafika jest po prostu świetna, podobnie jak animacja. GUARDIAN HEROES po prostu ocieka mangą, tworząc specyficzny japoński klimat.

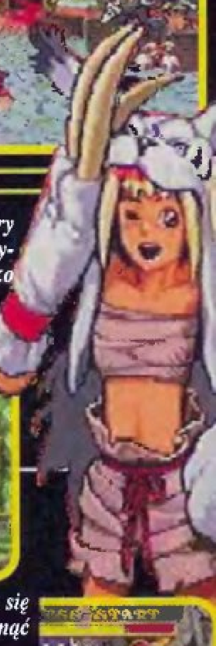


Zwracam uwagę na wspaniałe intro (mangowy film animowany!). Można się trochę przyczepić do wielkich pikseli, które widać gdy postacie znajdują się na pierwszym planie. W grze się jednak dzieje tak wiele, że po prostu nie ma czasu na przyglądanie się i krytykę! Skok, cios, blok, magia... istne szaleństwo! Strona muzyczno-dźwiękowa bez zarzutu. Całość jest prześwietna! Szczególnie w sześć osób, gdzie momentami nic nie widać na ekranie (maksymalna jatka!). Gra nie ma prawa się znudzić przez bardzo długi czas. W swojej dziedzinie nie ma po prostu konkurencji. I właśnie dlatego GUARDIAN HEROES jest moją propozycją na październik!

Gulash

SEGA'96, 1-6 graczy, ocena: 90%







DEATH-ADDER jest największym i najsilniejszym kolesiem. Jest wolny, ale jego ciosy sieją prawdziwe spustoszenie w systemach obronnych przeciwnika. Fajna tarcza.

nych w instrukcji. Podczas walki na arenę wbiegają krasnoludki z workami na plecach – trzeba je potraktować ostro, wtedy upuszczają flaszki z tajemniczą miksturą. Gdy wojownik uzbiera cztery, może wykonać SPECIAL ATTACK zabierający przeciwnikowi całe morze energii.

Graficznie jest zupełnie w porządku. Ręcznie rysowane i animowane postacie mogą się podobać szczególnie osobom rozkochanym w fantasy (natrętnie przypomina mi cykl DRAGONLANCE). Animacja jest płynna, w końcu czego innego spodziewać się po firmie SEGA. Bardzo fajna jest odgrywana z kompaktu muzyka. Jest pompatyczna, z trąbami i bębnami, doskonale pomaga wczuć się w klimat rzeźni w krainie fantasy. Efekty dźwiękowe przesamplowano na przyzwoitym poziomie.

Gra podoba mi się, ale uważam że jest zbyt mało skomplikowana. Brak dobrych combosów, wykończeń i przede wszystkim tak cenionej w mordobiciach MORTALO-WO-STREETFIGHTEROWEJ głębi nie pozwala się nią w pełni rozkoszować. Poza tym wszystko przypomina za bardzo obłędną młóckę na chama... a szkoda, bo oprawa jest naprawdę niezła.

Gulash



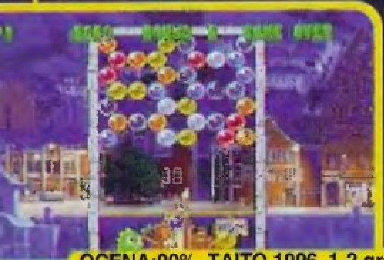
Jak widzicie GILLIUS ma trochę pary w łapach. Po takim ciosie toporem wypłynęłyby wszystkie flaki, ale spoko, to tylko gra komputerowa. Jak ona cierpi!



Jest i sporadycznie pojawiająca się krew. DOC musiał nieźle przysunąć KAYINOWI, aż się cały zalał!



BUST-A MOVE 2



OCENA:90%, TAITO 1996, 1-2 graczy



Pierwszy raz zaobserwowałem tę grę na automatach, podczas zeszłorocznych wakacji. Widziałem że ciągle ktoś przy niej ktoś stoi, wrzuca kolejne żetony i ekscytuje się. Dla mnie wtedy najważniejszy jednak był stojący w kącie KING OF FIGHTERS'95. Teraz jednak nadszedł czas dla BUST-A-MOVE 2, gra właśnie ukazała sie w wersji PlayStation.

Pomysł jest prosty. Na planszy znajdują się kolorowe kulki. Kierujemy smokiem stojącym na dole z armatką, która strzela także różnokolorowymi kulkami. Gdy zetkną się trzy kulki w jednym kolorze, znikają. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kulek z planszy. Można grać samotnie, spokojnie planować sobie każde posunięcie. Można grać we dwoje (z procesorem lub drugim graczem), wtedy dezintegrowane przez nas kulki pojawiają sie na połowie przeciwnika. I CO? MAKSYMALNA MIOOODNOŚĆ!!! OTO GŁÓWNA CECHA TEJ GRY!!!

W niektórych grach logicznych jest to „coś", co nie pozwala przez długie godziny od nich odejść. BUST-A-MOVE 2 właśnie to posiada i to w takiej ilości, że gdyby pociąć „to" na części, wyszłyby trzy całkiem niezłe gierki. KOMPLETNA RE-WELACJA dla wszystkich, wiek i płeć nieważna! BUST-A-MOVE nie ma przebojowej, trójwymiarowej grafiki. Ma jednak tak potężny ładunek miodności, że momentami niszczy wszystkie mordobicia i wyścigi samochodowe wzięte do kupy (w końcu ile godzin dziennie można w nie grać?). Obecna w grze muzyka długo nie wyjdzie wam z głowy; będziecie ją nucić w szkole i pod prysznicem (intymne miejsce). TETRIS umarł!

Gulash



Dystrybutor: MULTICOMP

ALONE IN THE DARK

Tytuł ten obecny jest na PC już od kilku lat jako ALONE IN THE DARK 2 (opis w SS'11). Osobom, które ALONE IN THE DARK oglądają po raz pierwszy wystarczy wiedzieć, że jest to gra przygodowo-zręcznościowa ze znakomitym scenariuszem utrzymanym w konwencji horroru. Wersja dla PlayStation nie spełnia jednak oczekiwań, jakie mamy w 1996 roku. Grafika, mimo że poprawiona (postacie są cieniowane) nie dorasta do dzisiejszych standardów. Jednak największym minusem, który już po kilku chwilach staje się wręcz nie do zniesienia jest czas doczytywania się kolejnych plansz. Zajmuje to czasem i 15 cennych sekund i co za tym idzie wybija gracza z atmosfery grozy, którą stara się budować świetny scenariusz.

Gulash

OCENA: 60%, Infogames 1996, 1 Gracz /Memory Card







Dystrybutor: MARKSOFT

TIME COMMANDO



Obszerny artykuł na temat TIME COMMANDO znajduje się na stronie 44. Chętnych zapraszam więc właśnie tam, bo obie wersje są identyczne jeśli chodzi o treść i przebieg rozgrywki. Różnią się natomiast grafiką – wersja PC pracuje w nieco większej rozdzielczości, za to na PlayStation gra wyświetla 32 tysiące kolorów. Dzięki telewizorowi rozmywającemu nieco obraz nie widać wyłażącej na ekran kompresji filmów. I za to właśnie oceniam tę wersję o oczko wyżej.

Gulash









OCENA: 90% Electronic Arts1996 1 gracz, Memory Card. Dystrybutor: IPS COMPUTER GROUP







RESIDENT EVIL

Las Rancoon zaczął być dla rządu powodem do niepokoju, po znalezieniu w nim kilku dziwnie okaleczonych trupów. W celu przeprowadzenia zwiadu została wysłana grupa specjalna ALPHA TEAM, składająca się z kilku najlepszych komandosów. Gdy po kilku godzinach ich nadajniki przestały odpowiadać, sztab zdecydował się na wysłanie drugiego oddziału. Zaraz po wylądowaniu oddział BRAVO TEAM został zaatakowany przez dziwnego potwora, szybszego niż wszystko co żyje na ziemi, z zębami zajmującymi pół meta kwadratowego. Członkowie oddziału po panicznej ucieczce zbliżają się do dziwnego domu...



Tak zaczyna się znakomity horror RESIDENT EVIL. Spośród oddziału do wyboru autorzy pozostawili dwie postacie – CHRISA lub JILL. Różni je nie tylko płeć – CHRIS jest silniejszy, gra nim jest trudniejsza i nie posiada on na początku spluwy. Co najważniejsze, obie ścieżki różnią się od siebie w zasadniczych momentach. Na początku jedna osoba z pary znika, zadaniem drugiej jest jej odnalezienie. CHRIS zawsze będzie sam, JILL w krytycznych momentach pomagać będzie jeden z komandosów, BARRY.











W RESIDENT EVIL jest wszystko to, co powinno być w dobrej grze arcade-adventure. Mnóstwo machania nożem, strzelania z różnej broni używania przedmiotów. Odgryzający głowę zombie to tylko prolog do prawdziwych potworów, sami zobaczycie. Joypad sprawdza się doskonale i choć na początku będzie trudno, to po pewnym czasie bez problemu będziecie pozostawiać leżących na ziemi przeciwników w kałużach krwi.

Gra jest bardzo ostra. Tu nie ma żartów, krew leje się gęsto, a trupy padają co chwila. Obecna jest też budząca wiele kontrowersji animacja, w której renderowanemu zombiemu wstawiono zeskanowane oko martwego człowieka! Wszystko to w jednym celu – zbudować atmosferę grozy. I udało się. Grafika jest po prostu wspaniała. Przepięknie wyrenderowane wnętrza domu, animacja realizowana techniką motion-capture, olbrzymia ilość kolorów. Dźwięk doskonały – znakomita muzyka, wycia potworów, rozmowy komandosów i odgłosy walki.

Można tę grę porównywać do ALONE IN THE DARK. Trzeba jedynie pamiętać, że w RESIDENT EVIL główny bohater jest wyszkolonym komandosem, maszyną do zabijania, która nie boi się zapachu krwi. To nie ten sam zastraszony facecik co w ALONE. Odpowiedzcie sobie sami, kim przyjemniej grać...

RESIDENT EVIL (w Japonii nazywa się BIOHAZARD) to w tej chwili jedna z najlepiej sprzedających się gier na PSX. Zupełnie słusznie, bo wspaniała grafika, animacja i dźwięk oraz naprawdę znakomity scenariusz pozwalający przeżyć mrożące krew w żyłach przygody stoją na najwyższym poziomie i godne są podziwu. Chłopakom z CAPCOM udało się znowu zawojować świat. Tak trzymać!

Gulash





CAPCOM 1996 OCENA: 90% 1 gracz/ Memory Card ,Dystrybutor: PSX Projekt

FEARS



Manyk Ltd '96 Ocena: 40%







Mniej więcej rok temu gra FEARS ukazała się na Amigę 1200. Były to jeszcze czasy gdy na rynku nie mieliśmy BREATHLESS, NEMAC 4 i KILLING GROUNDS. Większość Amigowców jarała się tą grą na maksa, bo nie miała zbyt dużego wyboru. Obecnie, gdy konkurencja jest spora (mam na myśli Amigę) propozycja w postaci „Strachów" wydaje się być mało interesująca. Dlaczego? Zaraz was przekonam.

FEARS jest strzelaniną 3D stworzoną na wzór nieśmiertelnego DOOM. Twoim zadaniem jest zgładzenie obłąkanego naukowca, który dokonuje eksperymentów na ludziach. Dr Blodhart, bo o nim mowa, jest wysokiej klasy specjalistą w dziedzinie inżynierii genetycznej. Jednak wiedzę jaką posiadł wykorzystuje przeciwko rasie ludzkiej, bowiem dokonuje na niej straszliwych eksperymentów. Aby zmierzyć się oko w oko ze świrem musisz przebrnąć przez 30 zróżnicowanych poziomów ostrego strzelania. Na drodze cały czas będziesz spotykał agresywne mutanty doktorka. Bestie są piekielnie szybkie dlatego nie pozwól sobie na moment dekoncentracji.

Do rozwałki wykorzystujesz sześć rodzajów broni. Na początku posiadasz oczywiście tylko kosałkę i dwururkę. Reszta ekwipunku jest ukryta w dalszej części gry.

Sterowanie postacią, przełączanie broni i uaktywnianie superprzydatnej mapy zostało doskonale rozplanowane na padzie. Jest to bardzo istotny element wpływający na przyjemność grania.

Gorzej prezentuje się kwestia szybkości działania programu i grafiki. Teksturowany świat w FEARS wypada dosyć blado na tle innych gier. Jest mało zróżnicowany, monotonny i zostaje wyświetlony przez gigantyczne i obrzydliwe piksele 2x2. Ściany, podłogi, pomieszczenia są bez wyrazu w przeciwieństwie do interesujących bestii. Z początku ich wygląd zewnętrzny bardzo śmieszy, bo przypominają napompowane ludziki. Po pewnym czasie gdy oderwiesz się od rzeczywistości, wymalowana na ich twarzy wściekłość spowoduje, że zaczną ci po karku przebiegać dreszcze – szczególnie gdy w asyście dosyć przeciętnych sampli zaczną ginąć od twoich precyzyjnych strzałów, wydając obrzydliwe odgłosy. Z wyjątkiem tych odgłosów o dźwięku nic dobrego nie można powiedzieć.

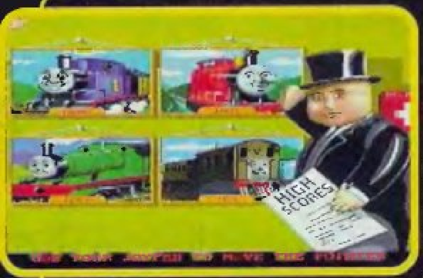
Te drobne wady, które przed chwilą wymieniłem to nic w porównaniu z szybkością działania programu, która jest identyczna jak na Amidze 1200. Szkoda, że programiści nie pomyśleli o wykorzystaniu kości Aikiko, na której FEARS dostałby skrzydeł. Anemia gry jest szczególnie odczuwalna, gdy poruszamy się w okolicach przepaści, bowiem jeden nieostrożny ruch może skończyć się wpadnięciem do dołu z lawą. Niewygodne jest również celowanie. Za przykład podam sytuację, w której zostałem zaatakowany przez kilku wrogów. Zanim odpowiednio wycelowałem i zgładziłem wszystkich stan mojej energii zmniejszył się o połowę. Fajnie co? Wszystkiemu winna jest skokowa animacja!

Wicik

Dystrybutor: MarkSoft



THOMAS PINBALL



Film o ciuchci Thomas i jej kumplach znany jest każdemu angielskiemu dzieciakowi. Cieszy się on tam sporą popularnością. Na tej podstawie grupa ALTERNATIVE SOFTWARE postanowiła wydać pinballa przeznaczonego dla dzieci. Autorzy przygotowali cztery stoły, których tła stanowią roześmiane mordki kolejek torowych. W efektach dźwiękowych i muzyce poszli jeszcze dalej, bowiem zastosowali znane z serialu odgłosy. W sumie tworzy to bardzo ciepłe i sympatyczne środowisko. Przed wyborem stołu mamy możliwość skonfigurowania kilku opcji w postaci liczby dostępnych kulek i wyboru jednego z trzech poziomów trudności.

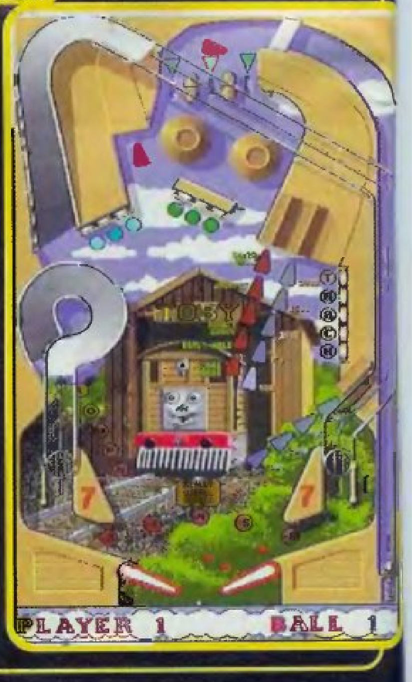
Samo granie jest dosyć miodne, jednak posiada kilka wad. Zasadniczą jest toporne poruszanie się łapek, którymi niezmiernie ciężko jest wykonać soczyste uderzenie. Przez to gra się głównie w dolnych partiach stołu. Generalnie stoły nie posiadają zbyt wielu miejsc do punktowania. Wszystko kończy się na dwóch-trzech rampach i kilku lampkach do zapalenia. Być może jest to słuszny zabieg, który dzieciakom ma ułatwić grę. Z doświadczenia jednak wiem, że im więcej się dzieje i gdy coś błyszczy i wybucha, to dzieciaki piszczą z radości. Pewnie co kraj to obyczaj.

Na uwagę zasługuje doskonałe rozplanowanie obsługi gry na padzie. Najważniejsze jest przyporządkowanie łapek dwóm najdłuższym przyciskom pod palcami wskazującymi. Dzięki temu udogodnieniu można grać godzinami bez odczuwalnego zmęczenia (niestety, pad w CD32 to pomyłka).

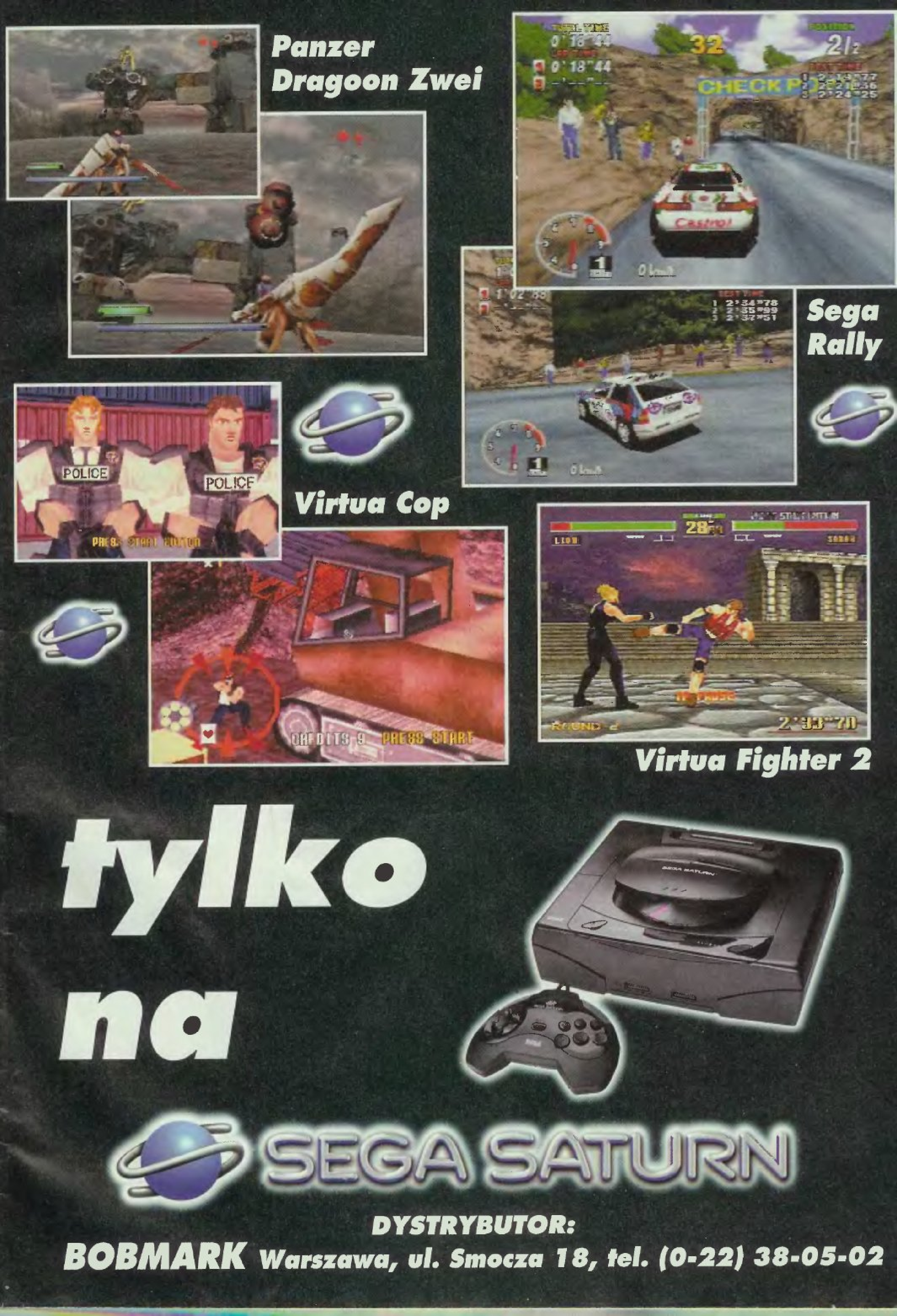
Wicik

Alternative Software '95, Ocena:55%





Dostarczył: Eureka

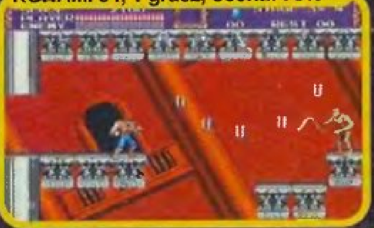

Panzer Dragoon Zwei
Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
tylko na
SEGA SATURN
DYSTRYBUTOR:
BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

CASTLEVANIA



Groźba opanowania świata przez wampiry natchnęła niejednego reżysera filmowego. Nie dziwi więc fakt powstania platformówki, w której naczelnym zadaniem jest załatwić wszystkich krwiopijców, ich sługusów i oczywiście naczelnego hegemona – hrabiego Draculę.

KONAMI'94, 1 gracz, ocena: 70%



Do wyboru jest dwóch agentów. Pierwszy – John uzbrojony jest w bicz, zaś drugi – Erik w superdzidę! Jak ktoś kiedyś mądrze powiedział – wybór należy do ciebie. Do pokonania jest sześć długaśnych i zróżnicowanych poziomów. Oprócz grafiki zmienia się w nich garnitur przeciwników. W sumie wszyscy wyglądają straszliwie i odrażająco, dlatego z dziką rozkoszą smaga się ich po twarzach i obcina łby. Swoją drogą jak można nie dać takiemu gościowi dzidą w nerę, skoro on tak się rozkosznie spala?



Miodność CASTLEVANIA jest dosyć spora. Cały czas pojawiają się nam nowe twarze, zmieniające się przeszkody i różne zagadki. W połączeniu z dobrą grafiką i miłym dźwiękiem, sympatycznie mijają godziny.

Zbierane po drodze bonusy, często ukryte w świecach i pochodniach umożliwiają np. kolnięcie z topora w nadbiegającego zombiego. Z punktu widzenia czysto sadystycznego gra luzuje, fanatyk krajobrazów nacieszy oko, gorzej z miłośnikami emocji. Klimat w grze nie jest straszny. Ucieszą was z pewnością ukryte kombinacje klawiszy, dzięki którym Erik i John wykonają nieprawdopodobne ewolucje akrobatyczne przy pomocy broni. Skok wzwyż na dzidzie – to trzeba zobaczyć!

Wicik



PRIMAL RAGE



Dinozaury zawładnęły również SEGA MegaDrive czyniąc zeń miejsce najkrwawszych i najbardziej brutalnych pojedynków w historii ziemi. Siedem dinozaurów, uważanych przez ludzi za bogów mając do dyspozycji ostre jak brzytwa pazury, mocne jak uścisk buldożera szczęki i silne jak u aligatora ogony przy pomocy twoich sprawnych drobnych paluszków wprowadza się w odmienne stany świadomości.

PRIMAL RAGE w porównaniu do wersji z automatów i PC prezentuje się doskonale! Na Segusi poraziło mnie bogactwo kolorów, superszybka i superpłynna animacja oraz doskonały dźwięk – prawie bliski ideałowi. Jak na jednego carta spece od konwersji spisali się na medal.

Pranie się po ryjach dzięki sprytnemu przyporządkowaniu trzech przycisków FIRE oraz łatwiutko wykonywalnym specjalom, combosom i fatality jest relaksującym na maksa zajęciem. Podczas gry w dwie osoby PRIMAL RAGE nabiera jeszcze większych rumieńców! W dziedzinie bijatyk jest to gra, obok której nie można przejść obojętnie. Gorąco ją polecam, gwarantując godziny przedniej klasy zabawy.

Na zakończenie zachęcam do obszernie potraktowanej przez Gulasha gry w SS'28 i SS'29. Są tam rozpisane wszystkie ciosy specjalne, combosy, fatality i specjalne taktyki.

Wicik

Time Warner '95, 1 gracz Ocena: 80%



Dystrybutor: BOBMARK

SONIC



SEGA '91, 1 gracz, Ocena: 90%

Każda konsola ma postać-maskotkę, która jest bohaterem flagowej gry. W przypadku konsol Nintendo postacią numer jeden jest hydraulik Mario, na PlayStation od niedawna zasiada Crash Bandicoot, zaś z MegaDrive nierozłącznie związany jest Sonic. Każde dziecko wie, że żadna z flagowych gier nie ukaże się na inną platformę do gierczenia.

Wiecznie uśmiechnięty wiewiór jest bohaterem doskonałej platformówki. Charakteryzuje się ona świetną grafiką, bogactwem kolorów oraz olbrzymią dynamiką i rozmachem. Miodność SONIC THE HEDGEHOG przekracza wszelkie granice przyzwoitości. Gdy raz usiądziesz do telewizora na pięć minut, nie oderwiesz się od niego przez pięć godzin. Przyciągają fantastycznie zaprojektowane plansze, nieprawdopodobne rozwiązania i cuda wyprawiane przez tytułowego wiewióra.



Sonic skacze, biega, zwija się w kłębek jak jeż, niszcząc wszystko co napotyka na swej drodze. Czasem zachowuje się nawet jak roller-coaster, gdy rozpędzony wbiega na tor zawieszony nad ziemią do góry nogami. Sonic nigdy nie wykonuje nic monotonnie. Czasem dostaje takiego kopa w tyłek, że nie sposób nad nim zapanować. Życie traci się poprzez bezpośredni kontakt ze zmutowanym zwierzem, po nadzianiu się na kolec itd. Pomimo pięciu lat na karku gra nie straciła na atrakcyjności ani grama.

Wicik







Virtua Gun

SEGA, wychodząc naprzeciw swoim klientom wprowadza do sprzedaży pistolet VIRTUA GUN (STUNNER w USA) przeznaczony dla Saturna, dzięki czemu hasło „salon gier w mieszkaniu” nabiera mocy.



Pistolet został wykonany bardzo solidnie. Poza spustem posiada jeszcze jeden przycisk (odpowiednik START w joypadzie) umiejscowiony przy końcu lufy. Jest lekki, nieco nawet lżejszy niż automatowy odpowiednik, dzięki czemu ręce się tak łatwo nie męczą. Doskonale też nadaje się do trzymania go oburącz (duża poprawa stabilności). W porównaniu z innymi pistoletami do gier TV VIRTUA GUN sprawuje się wręcz perfekcyjnie. Raz skalibrowany zachowuje się znakomicie i umożliwia oddanie celnego strzału w żądany centymetr kwadratowy ekranu.

VIRTUA GUN jest integralną częścią gry VIRTUA COP. Wystarczy końcówkę kabla wsunąć w port joypada, uruchomić grę i szybko skalibrować broń strzelając w specjalną tarczę aby oddać się upojnemu zajęciu zabijania na ekranie. Jedyne minusy to liczba gier współpracujących aktualnie z urządzeniem (jedna, a trzy w zapowiedziach) oraz o pół metra za krótki kabel. Jeśli Saturn stoi przy telewizorze, będziecie strzelać z ok. 2 metrów.

VIRTUA COP w wersji automatowej zaopatrzony jest w dwa pistolety, z których strzela się do ekranu. Do tej pory w wersji na konsolę Saturn można było grać jedynie przy pomocy JOYPADA.

VIRTUA GUN jest znakomitym dodatkiem. Naciągnij kumpla na drugi, a gdy już znudzi się wam wspólne strzelanie weź w ręce oba pistolety jednocześnie. Poczujesz się tak świetnie jak Antonio Banderas w „Desperado”, albo dziadek Clint Eastwood w jednym ze swoich westernów.

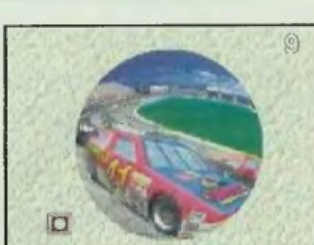
Gulash

Dystrybutor:
BOBMARK, Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (0 22) 38 05 02
Cena (z VAT-em): 179,- zł

Photo CD System

Już dawno minęły czasy, gdy konsola była małą skrzynką stojącą pod telewizorem. Możliwości najnowszych konsol mogą niemal w każdym punkcie rywalizować z możliwościami PeCeta nowej generacji.

PHOTO CD OPERATING SYSTEM do konsoli Saturn nie jest dodatkowym sprzętem, lecz programem służącym do oglądania zdjęć nagranych na płycie kompaktowej w formacie PHOTO CD – zarówno firmowych (np. seria COREL CLIPARTS), jak i własnych (tyle że nagranych w odpowiednim punkcie usługowym). Pojemność takiego krążka wynosi 100 obrazków, w bardzo wysokiej rozdzielczości i 16 milionach kolorów. Program pozwala na ustawienie kolejności oglądania obrazków, obracanie ich we wszystkie strony, przybliżanie i oddalanie oraz kilka innych efektów.







Wszystko działa bez zarzutu, zaś prezentuje się z właściwą produktom firmy SEGA elegancją.

O ile mi wiadomo istnieją już w Polsce punkty KODAKA, gdzie nagrywa się zdjęcia na płyty. Po prostu przynosi się trzy klisze, firma zaś wywołuje zdjęcia – tylko że zamiast fotek otrzymuje się płytkę CD. Zabawa jest naprawdę przednia, gdy ma się wielki telewizor. Możliwości tego programu wprawdzie nie zastąpią dobrego Macintosha z Photoshopem, lecz jest to ruch w dobrą stronę (konsola zamiast komputera).

Niedługo do Saturna dostępny będzie także modem i program umożliwiający połączenie się z siecią Internet (choćby po to, aby obejrzeć zapowiedzi nowych gier), to naprawdę duży krok w przyszłość. Jedno jest pewne: na konsolach nie da się pracować w biurze. I bardzo dobrze.

Gulash

Dystrybutor:
BOBMARK, Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (0 22) 38 05 02
Cena (z VAT-em): – 159,- zł



Karty graficzne z akceleratorami trzeciego wymiaru już dawno miały zapewnić zgnuśniałym PeCetom szybką, trójwymiarową grafikę przewyższającą jakością konsole nowej generacji. Jednak jaki jest w tym sens, skoro cena takiego urządzenia do niedawna nawet przewyższała cenę superkonsoli?

S3 Virge 3D

Pomysł akceleratora 3D nie jest nowy. Obecne na rynku karty takie jak 3D BLASTER (opis w SS'37) czy DIAMOND EDGE 3D, mimo swoich bogatych możliwości odstraszają graczy wygórowaną ceną. Alternatywą wydaje się wprowadzony niedawno chipset S3 VIRGE 3D, który oferuje potężne możliwości za naprawdę niską cenę.

VIRGE 3D został wyprodukowany przez firmę S3, która w ciągu ostatnich dwóch lat prawie w całości opanowała rynek kart graficznych do PC, wypierając nawet tak popularne serie jak Tseng, Cirrus czy pożal się Boże Trident. Obecnie wszystkie liczące się w tej branży firmy, jak np. Diamond, Miro, Orchid czy Fahrenheit montują procesor S3.

Istotą VIRGE 3D jest sprzętowa akceleracja generowania grafiki, która polega na przekazaniu procesorochłonnych czynności za pośrednictwem drivera programowego do układów karty. Aby uniknąć problemów kompatybilności, a także uniezależnić się od wsparcia programowego ze strony producentów gier, S3 postawiło na Windows'95 i pakiet driverów graficznych Direct-X. Wystarczy więc, aby działająca pod Win'95 gra wykorzystywała Direct-X, a dzięki VIRGE 3D będzie pracować szybciej i płynniej!



Hardware

Testowana przez nas wersja OEM standardowo wyposażona jest w 2 MB pamięci EDO RAM. W pełni 64-bitowa karta przeznaczona jest dla komputerów z szyną PCI. Na karcie znajduje się dosłownie jeden chip odpowiedzialny za wszystkie funkcje, zarówno 2D jak i 3D. Windows'95 rozpoznaje nowe urządzenie i można przystąpić do instalacji driverów z dołączonych dyskietek.

Karta poza standardowymi rozdzielczościami wyświetla tryby 800x600x16.7 mln kolorów, 1024x768x32 tys. kolorów, a także 1152x854x256 kolorów i 1284x1024x256 kolorów. Dołączony jest także player do odtwarzania filmów skompresowanych w formacie MPEG. W rozdzielczości 640x480 x32 tys. kolorów, na pełnym ekranie odtwarza film z płynnością 27 klatek na sekundę, a to jest doskonały wynik.

Do zestawu dołączona jest płyta CD, na której znajduje się pełna gra HAVOC dla Windows'95 (latasz poduszkowcem strzelając do przeciwników, szybka grafika 3D w wysokiej rozdzielczości), specjalna wersja shareware TERMINAL VELOCITY (pracuje w 32 tysiącach kolorów!) oraz demo ACTUA SOCCER (także zoptymalizowana dla VIRGE). Mimo iż nie zwalają z nóg, dają posmakować możliwości jakie otwiera przed nami akcelerator.

Direct-X

Najważniejszą zaletą chipsetu S3 VIRGE 3D jest wspomniany fakt współpracy z pakietem Direct-X firmy Microsoft. Są to biblioteki procedur, z których korzysta już większość firm piszących gry dla Win'95. W skład pakietu wchodzą najogólniej biorąc Direct Sound, Direct Draw i Direct 3D. Najbardziej interesuje nas oczywiście Direct 3D, gdyż S3 VIRGE 3D będzie przyspieszać wszystko co korzysta właśnie z niego. Liczba gier pracujących pod Windows'95 stale się powiększa i czy chcecie tego czy nie, to wydaje mi się, że w 1997 roku nie za często będziemy oglądać gry chodzące pod DOS-em...

Po zainstalowaniu pakietu Direct-X v. 2.0 wszystkie programy korzystające z jego procedur dostają potężnego kopniaka. W moim przypadku prawdziwego szału dostały gry VIRTUA FIGHTER PC (który teraz wygląda lepiej niż na Saturnie!) i SYNDICATE WARS (rewelacyjnie szybka a wysoka rozdzielczość). Jednym słowem: TO DZIAŁA!!! OD RAZU!!!

Software

Nas, graczy interesują przede wszystkim gry. Powtórzmy jeszcze raz, że VIRGE 3D będzie uaktywniać swój akcelerator w grach, które:

a) są specjalnie zakodowane aby używać akceleratora VIRGE 3D. Na

pudełku z grą znajduje się wówczas logo S3 ONBOARD. Myślę, że nie ma specjalnie co liczyć na rychłe upowszechnienie.

b) we wszystkich aplikacjach korzystają z biblioteki Direct 3D.

Firma S3 na tym nie poprzestaje, oto najważniejsze zapowiedzi na najbliższe kilka miesięcy. Zwróćcie uwagę, że wszystkie te gry są trójwymiarowe!

ACCLAIM:
Alien Trilogy, Stratospohere
ACTIVISION:
Hyperblade, MechWarrior 2
EIDOS INTERACTIVE:
Flying Nightmares 2, Confirmed Kill, Tomb Raider,
GTE INTERACTIVE:
FX Fighter
GREMLIN INTERACTIVE:
Actua Soccer
INTERPLAY:
Descent 2
LOOKING GLASS:
Flight Unlimited, Terra Nova
MINDSCAPE:
MegaRace 3, NCAA Final Four, Cyberspeed
PSYGNOSIS:
Destruction Derby
VIRGIN INTERACTIVE:
Screamer, NHL'97

Test porównawczy

Oto test trzech kart graficznych o porównywalnych cenach wykonany na komputerze Pentium 133 z 32 MB RAM.

	S3 VIRGE 3D	*S3 VISION 864*	*TRIDENT 9440*
GEX (Win'95)	31 k/s	17 k/s	23 k/s
GRAND PRIX 2 (DOS)	HiRes: 11.1 k/s	HiRes: 11.0 k/s	HiRes: 10.0 k/s
	LoRes: 25.6 k/s	LoRes: 18.2 k/s	LoRes: 17.0 k/s
WINTACH 1.0	wynik: 103.58	wynik: 87.19	wynik: 73.91

k/s – liczba wyświetlanych klatek animacji na sekundę

Na podstawie tabeli wyraźnie widać, jak znakomicie VIRGE 3D radzi sobie z grą pod Windows'95 (GEX). Natomiast pod DOS (GRAND PRIX 2) zasadnicza różnica występuje w niskiej rozdzielczości. F1GP2 jest „twardo" zakodowaną grą i w wysokiej rozdzielczości więcej klatek będzie wyświetlać jedynie na szybszym procesorze. WINTACH to natomiast program testujący karty graficzne, VIRGE 3D uzyskała najlepsze noty. Jest po prostu szybka!

Co z tego wynika?

Jest jeszcze jedna sprawa: jak S3 VIRGE 3D wypada w porównaniu z innymi akceleratorami? Odpowiedź jest prosta – lepiej! Kosztując ponad trzy razy mniej oferuje podobne możliwości! Niewątpliwie jesteśmy świadkami narodzin nowego standardu, jakim jest akcelerator dla Direct-X. Świadczyć o tym może choćby fakt, że takie gry jak SYNDICATE WARS i GENE WARS pisane pod DOS pracują także pod Windows'95 korzystając oczywiście z Direct-X. A z kartą S3 VIRGE 3D pracują po prostu pięknie i szybciej niż pod DOS.



Teraz trzeba tylko czekać, aż producenci gier staną na wysokości zadania. Microsoft dotrzymał bowiem słowa.

Marcin K. Górecki

Odpowiedzi bez pytań

Chipset S3 VIRGE 3D jest kompatybilny dopiero z wersją 2.0 pakietu Direct-X. Jeśli więc instalując grę pod Windows'95 będzie ona aktywować ów pakiet, radzę dokładnie sprawdzić, z którą wersją macie do czynienia. Wersja 1.0 ma kłopoty z VIRGE 3D i karta po prostu nie działa! Direct-X 2.0 znajdziecie najprawdopodobniej upchnięty na płytce obok każdej nowej gry dla Windows'95, a także na SS CD'39.

Aby akceleracja zaczęła działać, na potrzeby niektórych gier konieczne będzie przestawienie pulpitu w tryb 640x480x16bit color. Gry firmy Microsoft (HELLBENDER, MONSTER TRUCK MADNESS) inaczej nie rozpoznają sprzętowego akceleratora.

Dystrybutor:
ULTRAMEDIA, 00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0 22) 628 80 74
Cena (z VAT-em): – 350,- zł



EA-PRO Stereo Sound

Aby słyszeć dobrej jakości dźwięk, niezbędna jest porządna karta dźwiękowa – to wie każdy. Ale to tylko jeden koniec kija. Potrzebne są również dobre głośniki oraz wzmacniacz, które je wprawi w rytm.

Dźwięk wielkiej mocy

Świetne efekty daje podłączenie karty dźwiękowej do wejścia w miniwieży z trójdrożnymi kolumnami, np. 200 W. Żadnych szumów, trzasków, są basy, a jak wciśniemy do dechy, to dom drży w posadach. Kłopot w tym, że trzeba mieć miniwieżę. Rozwiązaniem alternatywnym jest podłączenie dużych głośników bezpośrednio do komputera. Na kartach dźwiękowych znajduje się wbudowany wzmacniacz, zwykle o mocy 4 W. Wystarcza tego niestety tylko na małe głośniczki lub słuchawki. Dlatego trzeba zamontować w komputerze coś mocniejszego.

EA-PRO STEREO SOUND jest wzmacniaczem przeznaczonym dla zastosowań multimedialnych i gier, słowem tam gdzie kluczowa jest wysoka jakość dźwięku. Urządzenie montuje się w miejscu przeznaczonym na napędy 3,5". Przy kupnie należy zwrócić uwagę na obudowę. W testowanym egzemplarzu metalowa osłona zasłaniała z lewej strony otwory na śrubki, co uniemożliwiało należyte przymocowanie do ramy komputera. Jako że wzmacniacz operuje bezpośrednio na sygnale dźwiękowym, niepotrzebna jest instalacja programowa. Wzmacniacz EA-PRO pozwala podpiąć kolumny bezpośrednio do komputera. Utrudnia to co prawda zastosowany rodzaj gniazda mini-jack. Należy się więc liczyć z koniecznością dorobienia wtyczek na kablach od głośników.

Na płycie czołowej wzmacniacza znajduje się pokrętło głośności, regulacja balansu oraz siedmiopunktowy korektor graficzny. Umożliwia on wzmacnianie dźwięków o określonych częstotliwościach. W praktyce służy on do uwypuklania w utworze głosu wokalisty, instrumentów smyczkowych czy sekcji rytmicznej, a także do minimalizacji szumów.

W instrukcji znajdują się dokładne wskazówki, jak należy go wykorzystać przy słuchaniu różnego rodzaju utworów. Ze względu na małą wysokość obudowy urządzenia, suwaki są krótkie, a możliwości regulacyjne ograniczone. Z przodu widać także efektowne diodki przypominające te z samochodu w serialu „Knight Rider" (nie wiedzieć czemu w Polsce tłumaczony jako „Nieustraszony"), które określają poziom dźwięku. Do zestawu dołączone są gry DOOM oraz RAPTOR w wersji shareware.

Jacek Marczewski



Sprzęt do testów udostępniła firma:
EMAREX Import Export
Warszawa
tel/fax (0 22) 31 70 20,
Cena (z VAT-em): – 210 zł

GALLANT SOUND CARD

Rodzina Kart Muzycznych GALLANT

PARAMETRY	SC-66	SC-7000	SC-8000
Rodzaj układu	OPL 3	OPL 4	DREAM
Polifonia WAVE/FM	0/20	24/20	0/32
16-bitowe próbki	TAK	TAK	TAK
Pamięć RAM na karcie	NIE	2 MB ROM	1 MB ROM
Maksymalna częstotliwość próbkowania	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Cyfrowy zapis	TAK	TAK	TAK
Synteza WAVE TABLE	NIE	TAK	TAK
Interface CD-ROM	TAK	TAK	TAK
General Midi	TAK	TAK	TAK
Sound Blaster Pro	TAK	TAK	TAK



Dostępny także zestaw SC-6600, zawierający kartę SC-66, głośniki, mikrofon.

Przedsiębiorstwo Handlowe „Ab"

„Ab" **50-427 Wrocław**, ul. Krakowska 82, tel. (071) 342 20 61 do 66, fax (071) 342 60 85, **„Ab" Szczecin**, tel. (091) 83 76 08 do 10, fax (091) 83 76 11, **„Ab" Warszawa**, tel./fax (022) 37 40 60, 36 91 90 i 99, **„Ab" Katowice**, tel. (032) 59 21 13 i 14, fax (032) 59 21 67, **„Ab" Poznań**, tel./fax (061) 66 33 47, **„Ab" Sopot**, tel. (058) 50 16 80, fax (058) 51 32 64, **„Ab" Kraków**, tel. (012) 55 35 13, 55 35 18, fax (012) 55 15 97

WIELKI KONKURS W PLANET MUSIC

W dniach 24–31.08.1996 r. sklep „Planet Music" zorganizował konkurs dla dzieci „Pożegnanie wakacji z Sony PlayStation". Na sześciu stanowiskach młodzież do lat 16 mogła spróbować sił w wyścigach samochodowych Ridge Racer rozgrywanych na konsolach PSX. Firma Sony Poland ufundowała jako nagrody 2 konsole, 5 gier, oraz liczne upominki.

Celem konkursu było zapewnienie młodzieży szkół podstawowych wakacyjnej rozrywki, oraz zapoznanie licznych osób asystujących zmaganiom, z niebywale wysokim poziomem gier, jakością grafiki oraz dźwięku konsoli PlayStation.





Ogółem w konkursie wzięło udział 660 dzieci, a około 1200 osób otrzymało wyczerpujące informacje i foldery. Imprezę odwiedziły także, specjalnie zaproszone dzieci z domów dziecka startujące poza konkursem, dla których podłączono dodatkowe 4 stanowiska gier. Zwycięzcą całego konkursu został Tomasz Piotrowski.

Organizatorzy widząc duże zainteresowanie młodzieży i dorosłych udostępnili na stałe 3 stanowiska, na któtych można zagrać w wybraną grę na PSX.

■ ■ ■

Sklep „Planet Music" jest autoryzowanym sklepem firmy Sony, wyposażonym przez tę firmę w telewizory 29" oraz 42" z projekcją wewnętrzną, na których można się zapoznać z nowościami rynku gier. Jest to główny salon sprzedaży konsol PlayStation w Warszawie, posiada też większość gier, które ukazały się do tej pory. Każdy tytuł wybrany przez klienta jest prezentowany na jednym z 5 ekranów, można zagrać w kilka gier, wybrać najlepszą. Specjalnie przeszkoleni sprzedawcy potrafią dokładnie opisać wszystkie zalety konsoli PSX, doradzić wybór gier.

„Planet Music" jest też autoryzowanym sklepem z grami komputerowymi. Można tu dostać wszystkie wyroby firm Mirage, IPS, CD Projekt, Marksoft.

W ramach promocji w miesiącu październiku do każdego zakupu dodawany jest jako upominek minikalkulator lub wielofunkcyjny scyzoryk.



PlayStation

AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY SONY
PLANET MUSIC – W-WA PLAC ZBAWICIELA 3/7
Sony Play Station – Gry Komputerowe
CZYNNE PN-PT 8-20 NIEDZ 11-17 TEL. 25-66-19

SONY

W każdym współczesnym komputerze pracuje radośnie przynajmniej jeden twardy dysk, mimo że jeszcze do niedawna w powszechnym użyciu były taśmy magnetyczne. Nawet PC zaczynał z magnetofonem, dopiero później dorobił się stacji dyskietek 5,25". Od samego początku żywotny był problem sposobu podłączeń wszelkich urządzeń dodatkowych, czyli tzw. problem interfejsu, a dokładniej ustanowienia standardu sprzętowego dla wszelkich podłączeń.

SCSI – tajemniczy nieznajomy

Pierwsze twardziele zadomowiły się w obudowach PeCetów prawie dziesięć lat temu. Standardowy dysk 10 MB miał wówczas pokaźne rozmiary i sporą masę, transfer nawet trzykrotnie większy niż stacja dyskietek i czas dostępu 65 ms. Aby mógł współpracować z PeCetem, potrzebna była karta kontrolera MFM, obsługująca także napęd 5,25". Była to druga oprócz Herculesa lub CGA karta tkwiąca w płycie głównej ówczesnych komputerów PC XT.

Świat szybko zapomniał o MFM, bowiem wraz z wprowadzeniem komputerów z procesorem 80286 upowszechnił się standard AT-Bus. Mniejsze i szybsze dyski, możliwość podłączenia dwóch do jednego kontrolera oraz niższa cena technologii szybko wyparły MFM. Niemal równocześnie do komputerów domowych wkroczył opracowany znacznie wcześniej standard SCSI, który do dziś rozwija się równoległym torem, nie ograniczając się do twardych dysków, a pozwalając podłączać do komputera także skanery, drukarki, streamery itp.

SCSI to skrót terminu Small Computers System Interface, czyli mikrokomputerowe złącze systemowe. Zarejestrowana w wykazie Amerykańskich Norm pod numerem X3.131-1986 definicja od samego początku określiła SCSI jako standard lokalnej



szyny wejścia/wyjścia, która pozwala na podłączenie dowolnych urządzeń z określonej grupy (spełniających wymogi SCSI) niezależnie od ich rodzaju i bez żadnych przeróbek sprzętowych. Po prostu włączyć i już.

W dobie płyt ze zintegrowanym podwójnym kontrolerem AT-BUS, standardu Plug'n'Play oraz prawie autokonfigurujących się Windows'95 praktyczna przydatność SCSI może wydawać się wątpliwa. Trzeba jednak pamiętać, z jak dużymi problemami musieli przez lata borykać się użytkownicy PC chcąc np. podłączyć trzeci twardy dysk, czy też próbując znaleźć wolne przerwanie by zainstalować kartę skanera. Jedynym skutecznym rozwiązaniem dla osób intensywnie rozbudowujących PeCeta było i jest SCSI, pozwala bowiem na bezproblemowe podłączenie siedmiu urządzeń do jednej karty kontrolera.

Oprócz tej wygody, SCSI daje również łatwość konfigurowania peryferiów – wystarczy ustawić za pomocą zworek numer, którym każde z urządzeń będzie się identyfikować – jak również znacznie większe osiągi co do szybkości przesyłu danych oraz większe pojemności. Najlepszym świadectwem jakości było zastosowanie przez Apple standardu SCSI jako jedynego i obowiązującego w komputerach Macintosh. Dla PeCetowców było to jednak zawsze rozwiązanie droższe, bowiem do ceny wszelkich urządzeń dochodziła cena kontrolera – od ok. 200 dolarów.

A jakie są wyniki tzw. testu czasowego, to znaczy, co wybrał rynek? Otóż trudno jest spotkać domowy czy komputer PC pracujący z SCSI, tak samo jak trudno znaleźć serwer sieciowy wykorzystujący AT-Bus. Nastąpił po prostu podział ról – AT-Bus zagarnął dla siebie praktycznie cały rynek „zwykłych" seryjnych komputerów, pozwalając na podłączenie maksymalnie czterech dysków (lub trzech + napędu CD) i transferze ok. 3 MB/sek. Natomiast SCSI jest domeną dużych systemów, serwerów, macierzy dyskowych oraz wszelkiego rodzaju zewnętrznych pamięci masowych – SyQuest, Zip, magnetooptycznych i innych peryferiów, pozostając oczywiście podstawowym interfejsem Macintoshy.

Wiadomo już, że zwykły użytkownik PC nie musi myśleć o SCSI, dopóki nie zacznie myśleć o wykorzystaniu swojego komputera do profesjonalnych zadań związanych z podłączaniem wielu różnych urządzeń zewnętrznych. Postanowiliśmy jednak przyjrzeć się bliżej jednemu z popularnych elementów wyposażenia – niewielkiemu twardemu dyskowi SCSI firmy Micropolis i przy tej okazji powiedzieć jeszcze kilka słów o całej tej idei.

Na początek może jeszcze o Micropolis. Ta amerykańska firma istnieje już od dwudziestu lat i od początku dostarcza integratorom systemów najwyższej jakości twarde dyski. Niedawne wykupienie przez dalekowschodnią Singapore Technologies potwierdziło jej prymat w dziedzinie luksusowych twardych dysków. Jednak już od pewnego czasu firma postanowiła nie ograniczać się do rynku profesjonalnego, stąd w ramach programu Drive for Excellence oferuje linię mniejszych i równie dobrych dysków sprzedawanych po konkurencyjnych cenach, co zapewnia jej dotarcie do pojedynczych użytkowników.

Na warsztat wzięliśmy dysk z rodziny Aries 2, o symbolu 4421AV. Jest to najmniejszy z produkowanych modeli, o pojemności 2 GB. Magiczne literki AV w nazwie wskazują na coś więcej niż zwykły dysk i tak jest w istocie. Podstawową funkcją 4421AV jest zapewnienie ciągłego strumienia danych z prędkością min. 4 MB/s, przez co dysk ten znakomicie nadaje się do wszelkich zastosowań multimedialnych. Zwykłe dyski rekalibrują się co pewien czas z uwagi na zmiany temperatury podczas pracy, co powoduje zaburzenie rytmiczności transmisji. Stąd pochodzą znane użytkownikom programów multimedialnych charakterystyczne przestoje w odtwarzaniu filmów lub rozsynchronizowanie się dźwięku i obrazu.

Jak już zaznaczyłem, istotną cechą SCSI z punktu widzenia użytkownika jest wysoki transfer, czyli duża szybkość przesyłu danych. W przypadku testowanego dysku, który wyposażony jest w złącze Fast SCSI-2, transfer dochodził do 10 MB/sek. Dysk wyposażony jest w 0.5 MB wewnętrznej pamięci cache, co pozwala na zwiększenie efektywnej szybkości pracy. Producent podaje, że wewnętrzny przepływ danych osiąga nawet 80 MB/s.

Standard SCSI jest wciąż rozwijany i opracowywane są nowe wersje, co zdążyliście na pewno zauważyć. Obecnie obowiązującym minimum jest SCSI-2 i mutacja Fast SCSI-2, pozwalająca na uzyskanie tak wysokich osiągów co do szybkości transmisji. Natomiast Wide SCSI z podwojoną szyną pozwala na podłączenie piętnastu urządzeń peryferyjnych do jednego interfejsu. Od niedawna znajduje się w sprzedaży nowa generacja kontrolerów, tzw. Ultra Wide SCSI-3, umożliwiające transfer do 80 MB/s.

Jak widać, SCSI rozwija się bardzo intensywnie. Pojemność największych produkowanych obecnie dysków o średnicy 3,5" sięga 9 GB, przy zachowaniu wszystkich wymogów stawianych twardzielom – niskiego poboru mocy, wysokiego transferu i bezawaryjnej pracy. Ten ostatni czynnik jest najważniejszy, bo pomyłka na poziomie pojedynczego bitu z tych 9 GB może poważnie zakłócić nam pracę.

Marcin Przasnyski

Dysk Aries-2 dostarczył dystrybutor produktów Micropolis:
Microstar Sp. z o.o.
ul. Bema 65, 01-244 Warszawa
tel. (0-22) 632-03-55, 632-58-78
fax (0-22) 632-66-94
e-mail: microstar@qdnet.pl

KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Teatrzyk Czerwony Kur przedstawia...

Siedemnaście migotnięć mięśnia sercowego



Występują:

K – klient (jako tako ustawiony życiowo facio przed czterdziestką, żona, dorastające dzieci, posadka)

S – sprzedawca (nie posiadający wieku brodaty jegomość, stojący z papierosem przy otwartej półciężarówce zawalonej kartonami)

—

Pewnego chłodnego dnia:

K – Chciałbym kupić komputer...

S – Mamy najtańsze Pentiumy „setki" – nigdzie Pan nie znajdziesz taniej.

K – A Windows'95 chodzą?

S – Pewnie, i to jak! Wszystko chodzi jak trzeba!

K – A w gry będzie można pograć?

S – A co Pan myślisz? Pewnie! A CD-ROM Pan chcesz?

K – To nie ma w zestawie?

S – W jakim zestawie, ja te komputery ze szwagrem w piwnicy montuję. Chcesz Pan – wkręcim CD-ROM'a. Nie – to jazda stąd, bo kolejka czeka.

K – No to ja biorę z CD.

—

Tydzień później:

K – Kupiłem tu komputer w zeszłym tygodniu...

S – Coś Pan! Mnie tu nie było! Był Czesiek – mój zmiennik.

K – Ale komputer tutaj kupiłem.

S – A gwarancję Pan ma?

K – Eeeee, nie, ale tutaj mam pudełko z pieczątką.

S – Cholera! Co za palant ją tu przystawił! No dobra, co z tym złomem?

K – Większość gier nie chce działać, bo nie ma karty dźwiękowej. Poza tym Windows'95 bardzo wolno chodzą. I nie mogę włączyć wyższej rozdzielczości.

S – Pokaż Pan... osiem megabajtów pamięci? Czyś Pan z byka spadł? To nie może chodzić, jak nie ma pamięci. Osiem to nie pamięć. Kup Pan drugie osiem, to pogadamy. A bez karty dźwiękowej to Pan nie pograsz, bo i jak?

K – A dlaczego wszystko tak wolno chodzi? I dlaczego nie mam wyższej rozdzielczości?

S – Bo to wolny komputer. P100 to on jest na obrazku, w fabryce był P66, a potem szlifierka. Jaka tu karta graficzna... Panie! z takim rzęchem to czegoś się Pan spodziewał? Ale ją też się da zmusić, tylko se Pan ściągnij drivery z Internetu.

—

Miesiąc później:

K – Pan tu sprzedaje te komputery? Mój ciągle nie chodzi. Mam 16 MB pamięci, najnowsze drivery graficzne, kartę dźwiękową i diabli wiedzą co jeszcze. Tylko przy uruchamianiu z kompaktu wyskakuje Grid Granularity Error.

S – To może być wina płyty... Triton? Jak to Pan nie wie? To Pan sprawdź!

K – (otwiera obudowę) Nic nie jest napisane.

S – To po co żeś Pan kupił komputer jak się Pan na tym nie znasz. Możemy zmienić płytę, ale to będzie kosztować, bo tej starej to ja nie wezmę.

K – A czy po zmianie wszystko będzie chodzić?

S – Pytaj Pan księdza, skąd ja mogę wiedzieć.

K – A dlaczego nie mam dźwięku?

S – Idź Pan do serwisu, ja nie jestem wróżka.

—

Rok później:

K – Nie wytrzymam tego dłużej! Listy piszę na maszynie, przy sobie noszę kalkulator, na filmy chodzę do kina, a gram na automatach w salonie. Tylko po co mi dziesięć kilo żelastwa, w które władowałem tyle forsy?!

S – Toś Pan chciał sobie pograć? Kup Pan konsolę!

W NUMERZE





Opowiem wam kilka dni z moich wakacji. Polscy fachowcy przychodzą wymienić okna w domu. Płaci im się kasę, chłopaki są zadowoleni i zaczynają robotę. „Skończymy do jutra, do 17.00" – mówią. Robota idzie, zaczyna się następny dzień. Goście wyrwali okna w drugim pokoju. Pojechali po jakieś listewki (pojechało trzech, jeden został). Nagle spadł deszcz, wszystko pływa, gości nie ma, robota stoi. Przyjeżdżają. „Skończymy jutro, o 15.00" – mówią. Następnego dnia przyjechał jeden, bo inni musieli pojechać gdzieś indziej poprawić poprzednią robotę (oczywiście przeciekało). Facet robi cały dzień. „Skończymy jutro, o 13.00" – mówi. Kolejny dzień, robota wre. Skończyli. Tyle, że zapomnieli o umocowaniu parapetów. I jeszcze kilka godzin następnego dnia... to jest po prostu Polska.

A piszę to w związku z listami jakie dostaję. Bardzo się cieszę, że piszecie tyle listów, ale jeśli chcecie abyśmy je przeczytali, to piszcie porządnie! Bazgrołów po prostu nie da się czytać, bo oczy wypływają. Jeśli coś robicie, to róbcie to porządnie. Do wszystkiego trzeba się przykładać, nawet do tak błahych z pozoru rzeczy!

• • •

Dlaczego nie ma Superów? Co z Superami? Gdzie zgubiliście Supery? Kiedy wrócą Supery? Czytelnicy

Ja też uwielbiam czytać Supery. Jeśli chcecie mieć Supery to może pomódlcie się o nie. Nie wyssiemy ich z redakcyjnego palca. Przecież zawsze powstawały dzięki waszym filozoficznym traktatom i swobodzie wypowiedzi. Kierownictwo redakcji poważnie myśli też o zdjęciu banicji z Pegaza Ass.

• • •

1. Czy kiedyś na łamach SS powstanie klub UFO MANIAKÓW?
2. Czy XCOM 2 jest na Amigę?
3. Czy są, czy będą jeszcze koszulki SECRET SERVICE?
Speedzee, Żarnów

1. Nie.

2. Nie, MICROPROSE nie robi nic na Amigę od półtora roku.

3. Pracujemy nad tym, może już niedługo...

• • •

Czy nie wydaje się wam, że cena SS CD jest zbyt wielka? Przecież półroczna prenumerata to prawie bańka! Jako biedny, żyjący w polskich realiach gracz muszę liczyć się z każdym grosikiem! Nie mam nic przeciw idei CD, ale te ceny wpędzą ludzi do grobu! Paweł S, Leszno

Cena SS CD jest wprost proporcjonalna do jego jakości. Rozejrzyj się dookoła – zawartość naszych kompaktów nie ma sobie równych na całym świecie! Nikt nie ma wcześniej tych demek. Poza tym SS CD jest oddzielnym wydawnictwem – poza demkami znajduje się tam dużo artykułów do poczytania. I jeszcze jedno. Stary, nie obraź się, ale te 20-30 baniek wydanych na PeCeta to nie koniec wydatków. Przecież jak stary kupuje malucha, to musi do niego potem lać olej, benzynę, gumy zmieniać i jeździć do warsztatu. Kupując komputer chyba wliczałeś, że będziesz raz na jakiś czas kupował jakiekolwiek oprogramowanie. No właśnie – teraz za cenę 10-20% zwykłej gry masz kompakt z 15-20 demami, kilkudziesięcioma zapowiedziami, opisami, nieśmiertelnościami, grafiką mangową itp. itd. Niechaj tylko raz na pół roku dzięki obejrzeniu SS CD (czyli w sumie 90-120 dem gier) nie zrobisz jednego złego zakupu, to już zwróciły ci się koszty poniesione na półroczną prenumeratę. I dodatkowo masz na półce sześć śliczniutkich CeDeków!

• • •

1. Gdzie można naprawić konsolę SEGA MEGADRIVE?
2. Błagam o ciosy do MK3 na MEGADRIVE!!! Reptile

1. Zapytaj autoryzowanego dystrybutora, firmę BOBMARK?

2. UWAGA! W związku z powtarzającymi się żądaniami oświadczam, że wezmę się za konsolowe ciosy do MORTALI oraz za (!!!) HISTORIE POSTACI ze wszystkich części i opiszę je w KOMPENDIUM

3. Szczegóły za miesiąc, w KOMBAT KORNER.

• • •

Chciałbym prosić p. Piotra Mańkowskiego i p. Jacka Marczewskiego o nie ośmieszanie się wypowiedziami na tematy fizyki teoretycznej i astrofizyki. Tym bardziej, że zostały one oparte jedynie na lekturze „Krótkiej historii czasu", w dodatku nie ukończonej. Prędkość światła zależy od gęstości materii, w której się owa fala elektromagnetyczna porusza. (...) Z zasady nieoznaczoności wynika, że czarne dziury promieniują. Mówi się, że czarne dziury „nie są takie czarne". Materia po wpadnięciu do osobliwości odłącza się od naszego wszechświata jako „wszechświat niemowlęcy" (...). Piotr Trioxin-B Banaś

Rzadko kiedy przychodzą do nas w równym stopniu nasączone naukową treścią listy, tym bardziej czujemy się w obowiązku udzielić odpowiedzi. Krótko mówiąc: prędkość światła jest oczywiście stała, co można przeczytać w każdym podręczniku fizyki – to o czym próbujesz mówić wiąże się ze spowolnieniem czasu w danym ośrodku. To, że zakłada się iż czarne dziury mogą promieniować, ma się nijak w związku z podanym w dyskusji faktem, że materia nie wydostaje się z nich w swej pierwotnej formie. Dodajmy dla jasności, że czarne dziury są na razie tworami hipotetycznymi, nie udowodniono na 100% pewności ani jednego przypadku ich istnienia (chociaż najwcześniejszego kandydata na czarną dziurę odkryto jeszcze w latach osiemdziesiątych w gwiazdozbiorze Cygnusa).

Tego, co może się stać z materią po wpadnięciu w osobliwość, nie wiedzą z całkowitą pewnością najtęższe głowy fizyki, dobrze więc słyszeć, że Polak potrafi. Życzymy ci międzynarodowych sukcesów, sami zaś obawiając się by ponownie nie przyłapano nas na ośmieszaniu się, w pośpiechu kończymy lekturę „Krótkiej historii czasu" (182 strony). Temat czarnych dziur uważamy niniejszym za zamknięty, następnym razem podyskutujemy o kwazarach i teorii strun kosmicznych. Słyszałeś, że odkryto niedawno kwazar, którego wiek wydaje się być starszy od całego Wszechświata? Niesamowite...

Odpowiadali wezwani do tablicy.

• • •

Kupiłem w firmie OPTIMUS komputer Pentium 90. Problem w tym, że nie chodzą mi gry wymagające standardu VESA. Mam oryginalnego DUKE NUKEM 3D, który nie chce chodzić w rozdzielczości większej niż 320x200. Próbowałem uruchomić UNIVBE (uniwersalny driver do VESY, zawsze jest na SS CD – Red.). Program rozpoznał moją kartę jako FALCON 64 z 2 MB. OPTIMUS nie raczył dołączyć żadnych informacji na temat mojej karty graficznej, a w serwisie nie wykazują zainteresowania. Pomocy!!! Krzysiek, Komorów

No i masz co chciałeś, czyli „markowego" PeCeta. A teraz poważnie – jak to w serwisie nie wykazują zainteresowania? Ich obowiązkiem jest poinformowanie cię i udzielenie ci wszelkiej pomocy; proponuję abyś udał się do firmy jeszcze raz (może ubierz się w marynarkę, wtedy ludzie lepiej patrzą) z PeCetem na plecach i swoją grą DUKE NUKEM 3D pod pachą – każ im to uruchomić w wyższej rozdzielczości. Jeśli zaczną marudzić, że to wina gry, każ im przeprowadzić testy karty albo po prostu każ wymienić na nową. To już nie pierwszy sygnał o niedbalstwie tej wielkiej firmy i jeśli tak będzie dalej to obiecuję, że zajmiemy się tym osobiście.

• • •

Konsole (...) Piszcie wiecej o nich (...) Powiększcie rubryki (...). Wolę je od PeCetów (...) Zróbcie gazetę tylko o konsolach!
1. Ile sprzedano konsol Saturn, a ile PlayStation?
2. Z wyglądu, która konsola bardziej się podoba Gulashowi?
3. Czy w Saturnie jest standardowo wbudowany MEMORY CARD?
4. Czy konsolki można podłączyć do kolumn?
5. Jakie formaty odczytują?
6. Czy podwójny CD-ROM to nie za wolno?
Mr. Fortepian z Wybrzeża

Ja też je wolę od PeCetów. Prawda jest jednak zgoła inna; w naszym kraju dopiero instaluje się baza sprzętowa. Za rok, dwa, będzie kilkadziesiąt tysięcy konsol Saturn i PlayStation w domach. Na gazetę o konsolach jeszcze nie pora.

1. Mniej więcej po tyle samo, circa po 5 milionów sztuk. Musicie wiedzieć, że każda z firm podaje inne dane, faworyzując siebie.

2. Gulashowi z wyglądu podoba się bardziej PSX. Jest mniejszy.

3. Tak, wystarcza na ok. 5 zapisów (zależy z jakiej gry).

4. Oczywiście, PSX ma wbudowane wyjście, a do Saturna trzeba dokupić specjalny kabel.

5. PlayStation czyta swoje własne gry i płyty audio, Saturn swoje gry, płyty audio, płyty PHOTO-CD (z odpowiednim programem), płyty VIDEO-CD (z odpowiednim cartem).

6. To zależy od gry. Jeśli jest dobrze skodowana, to nie boli. Jeśli zaś nie – to i tak śmieć...

• • •

Zainteresowałem się konsolą 3DO, chciałbym sobie kupić to cudeńko. Jestem w stanie załatwić sobie konsolę, ale gdzie szukać gier??? Freddie

Niestety, 3DO zdechło. Nie kupuj tej konsoli, na razie nie ma ona przyszłości (może gdy nadejdzie nowa wersja z M2). Nigdzie w Polsce nie ma też oficjalnego dystrybutora gier na 3DO. Sorry Gregory.

• • •

Czy można zamówić poprzednie SECRET SERVICE CD, bo spóźniłem się z zakupem? Killer

W sieci sprzedaży dostępne są tylko bieżące wydania SS CD, ale nasz dział prenumeraty i archiwaliów zapewnia, że już niedługo wprowadzi kompakty do archiwaliów.

• • •

Chciałbym kupić przenośną konsolę. Mam na oku dwie: NINTENDO GAMEBOY i ATARI LYNX. W związku z tym chciałbym się czegoś o nich dowiedzieć, czym się różnią, na którą jest więcej gier i którą warto kupić. Czy STREET FIGHTER 2 jest na GAMEBOYA? Gryzio

Rozwiazanie jest oczywiste – GAMEBOY. ATARI LYNX ma wprawdzie lepsze parametry techniczne, lecz od kilku lat nie produkuje się zarówno tej konsoli jak i gier dla niej. Gier dla GAMEBOYA jest ponad 500, a liczba ta stale rośnie. I tak, SF2 jest na GAMEBOYA.

• • •

Mam grę (...), jak mam w nią grać, co mam robić, jak ją przejść, co zrobić w 32 levelu 3 planszy, przyślijcie mi opis, wydrukujcie opis, pomóżcie, bla bla bla bla bla. Miliony. Zewsząd

NIE WYSYŁAMY OPISÓW! SPIS OPISÓW I RECENZJI (a także kilku tysięcy tipsów i cheatów) ZNAJDUJE SIE W KOMPENDIUM WIEDZY.

• • •

Jak to naprawdę jest z waszymi ocenami? Podobno SEGA RALLY jest lepsza od RIDGE RACER. To czemu SEGA RALLY ma ocenę 95%, a RIDGE RACER 100%? Tak samo DONKEY KONG COUNTRY (95%) i DIDDY'S KONG QUEST (95%). Jak mam to rozumieć? Krzysiek, Szczecin

Przede wszystkim ocena jest ściśle związana z platformą, na którą ukazała się gra. 90% w przypadku gry na PC nie odpowiada 90% na Amidze, itp. Natomiast co do przeszłości i teraźniejszości, to sprawa jest prosta. Rok temu RIDGE RACER był prawdziwym szokiem dla oczu i w pełni zasługiwał na ocenę 100%. Jeśli wtedy miałeś PSX'a to po prostu była to gra obowiązkowa. Czasy jednak się zmieniają, przemysł gierkowy odkrywa nowe technologie, a gry stają się coraz lepsze. Rosną też nasze oczekiwania. Właśnie dlatego nasze oceny reprezentują ducha czasu. Po prostu każdy z nas rok temu widział nieco mniej!

• • •

W SS'37 jest błąd, w MORTAL KOMBAT 2 (Amiga) kombinacja na wrzucenie gościa do kwasu w komnacie DEAD POOL wygląda następująco:

1. Podejść do pijaka (kiwającego się gościa).

2. Ukucnąć i wcisnąć FIRE.

3. Trzymać DÓŁ-TYŁ w joyu i nie puszczać FIRE!

I jeszcze jedno. SS kupuję od niedawna i mam pytanie CO TO JEST KOMPENDIUM WIEDZY??? Buggs Bunny Smash, Chrzanów

Dzięki za erratę, podałem cios dla wersji PC. KOMPENDIUM WIEDZY to gruba (336 stron) książka, w której zgromadziliśmy skatalogowanych alfabetycznie kilka tysięcy tipsów do gier, wydania specjalne: MANGA ROOM, KOMBAT KORNER, MOJE BOJE, kurs SAVEGAMERA, mnóstwo SUPERSUPERÓW, jeszcze więcej rysunków czytelników oraz krótkie notki biograficzne o sobie. Książka jest świetna i polecamy ją każdemu maniakowi gier – to naprawdę KOMPENDIUM WIEDZY!

Jestem początkującym użytkownikiem A500. Mam 13 lat i parę dręczących mnie pytań.

1. Co oznacza „Battery Backup clock not found"?

2. Czy istnieje na Amidze edytor tekstu jak TAG na PC?

3. Czy dyskietki „no name" nie nadają się do pracy i dlaczego?

4. Jak mam sprawdzić czy rozszerzenie pamięci działa?

5. Czy do Amigi 500 można podłączyć CD-ROM?

6. Jaki mam kupić najlepszy program graficzny?

7. Co to jest pamięć CHIP? Mariusz, Polanica

1. Oznacza to, że zegar, który prawdopodobnie posiadasz w rozszerzeniu pamięci nie ma zasilania bateryjnego. Jest to zupełnie niegroźne, więc nie musisz się tym przejmować.

2. Nie ale na Amidze jest sporo innych edytorów tekstu jak CED lub polski PISARZ.

3. Dyskietki „no name" to głównie odrzuty z pewnej partii dyskietek firmowych. Ich przydatność jest taka sama jak dyskietek firmowych, ale z jakością bywa bardzo różnie.

4. Wgraj Workbench. Na górze ekranu będziesz miał podane ile pamięci ma teraz twoja Amiga. Poza tym skorzystaj z programów testujących komputer, np. SysInfo.

5. Oczywiście, że można ale będziesz potrzebował jeszcze kontroler.

6. Najlepsze programy graficzne to Brilliance i Deluxe Paint. W twoim przypadku radzę zaopatrzyć się w polski program z polską instrukcją – Nova Paint.

7. Jest to pamięć odpowiedzialna za wyświetlanie grafiki i odgrywanie muzyki. Szczególnie potrzebna w grach.

• • •

Jestem zainteresowany kupnem maszyny do gier. W grę wchodzą Amiga 1200 i SEGA Saturn. Pomóżcie rozwiązać kilka dręczących mnie dylematów?

1. Dlaczego ceny kompaktów na SEGA Saturn są tak wysokie skoro na PC gry są czasem dwa razy tańsze?

2. Jaka jest sytuacja A1200 na rynkach zachodnich?

3. Czy warto kupować Amiga 1200?

4. Czy prawdziwe są pogłoski o ukazaniu się nowej Amigi. Łukasz, Rumia

1. Problem rozwiązuje fakt, że producenci konsoli nie zarabiają nic na samym sprzęcie. Prawdziwą kasę robi się dopiero na oprogramowaniu. Druga sprawa to brak poważnej konkurencji (jedynie SONY PlayStation). Po trzecie każdy koleś gdy zobaczy np. VIRTUA COP zrobi wszystko aby ją kupić. Poza tym gdybyś mieszkał na Zachodzie, byłoby cię stać na kupno takiej gry co tydzień.

2. Weź do ręki dowolny numer SS i zobacz ile jest w nim recenzowanych gier. Niby nic się nie dzieje, a co tydzień ukazują się nowe gry. Porównując ilość i jakość do SEGA Saturn, A1200 wypada gorzej. W końcu ma słabsze parametry.

3. Musisz postawić sobie zasadnicze pytanie. Czy chcesz tylko grać, czy narysować jeszcze obrazek lub napisać tekst? Saturn nadaje się tylko do grania. Na Amidze możesz zrobić coś jeszcze.

4. Wszystko jest prawdą, jednak producent nie potrafi za bardzo sprecyzowac kiedy zacznie ją sprzedawać. Ma to być A1200 z nowym systemem operacyjnym, 4 MB pamięci FAST, wbudowanym CD-ROM, procesorem 030 i kilkoma ciekawostkami. Producent chce obniżyć cenę komputera szukając najbardziej ekonomicznych rozwiązań. W kuluarach mówi się, że cena nie przekroczy 1000 USD.

• • •

1. Czy gra GABRIEL KNIGHT odpali się na 486DX4/120 4 MB RAM?

2. Dlaczego w tym roku nie było SS PARTY? Młody, Warszawa

1. Nic. Musisz mieć 8 MB pamięci. Procesor OK.

2. Mieliśmy swój LABIRYNT w Poznaniu, mogłeś tam wpaść!

• • •

Moje wakacyjne losy rzuciły mnie nad Jezioro Białe. W jednym z salonów gier moje bystre oczy ujrzały automaty z grami ULTIMATE MK3 i TEKKEN 2. Zagrałem. Pełna rozkosz. Przejdźmy jednak do meritum.

1. Jakim cudem w Polsce znalazły się automaty UMK3 i TEKKEN 2?

2. Co oznacza przypisek do TEKKENA 2 „ver. B".

3. Obok TEKKENA 2 stało jeszcze inne mordobicie 3D – SOUL EDGE. Wiesz coś o nim? Radosław, Lublin

1. Biznes jest biznes, stary. Po prostu ktoś wpadł na pomysł aby do swojego salonu gier ściągnąć nowe gierki (najprawdopodobniej z Niemiec).

2. Co to znaczy – po prostu WERSJA B. A czym się różni, to nie mam pojęcia.

3. SOUL EDGE © 1996 NAMCO. Bijatyka 3D z mieczami i toporami (odpowiednik TOSHINDEN). Niezła. Konwersja na PlayStation jeszcze w tym roku.

• • •

Yo! Przeczytajcie to uważnie... Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu.

STAR WARS

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...

Tymi słowami blisko dwadzieścia lat temu rozpoczął się fenomen znany jako Gwiezdne Wojny. 25 maja 1977 roku ludzie na prawie całym świecie zobaczyli coś, co przekraczało ich wszelkie wyobrażenia.

Dzisiaj wiemy czym są „Gwiezdne Wojny" i aż trudno uwierzyć, że za chwilę stuknie im dwudziestka. Co jednak było na początku? Była wizja George'a Lucasa, który stworzył scenariusz. W początkowych fazach realizacji okazało się jednak, że scenariusz nie zmieści się w ramach jednego filmu. Dzięki temu powstał nie jeden lecz trzy filmy oraz materiał zawierający sześć pozostałych epizodów, kilkadziesiąt książek, gry nie tylko komputerowe, komiksy, kreskówki i słuchowiska radiowe, modele do sklejania i inne.

„Trylogia Lucasa" jest jednym z niewielu filmów, które można oglądać z taką samą przyjemnością po raz setny i dwusetny. Jest ona nie tylko wspaniałym pokazem efektów specjalnych, ale również niespotykaną przygodą. Każdy widz zawsze mógł znaleźć tu coś dla siebie. Dzieciom podobały się Ewoki w „Powrocie Jedi", fanom s-f mistycyzm wydarzeń w „Imperium Kontratakuje", dziewczynom wątek miłosny (losy Lei i Hana), zaś miłośnicy filmu przygodowego nie mieli czasu mrugnąć okiem. Wszechświat pokazany w Trylogii jest ogromny



i różnorodny. Jedynie „Star Trek" może pochwalić się podobnym rozmachem, tam jednak efekty specjalne ustąpiły miejsca ględzeniu.

George Lucas stworzył nową, obowiązującą do dzisiaj definicję efektów specjalnych. „Gwiezdne Wojny" stworzono w oparciu o bardzo mały budżet $10 mln i nikt się nie spodziewał, że film z założenia klasy B zrobi tak oszałamiającą karierę. Pobił on jednak wszelkie rekordy kasowe. Receptą na sukces okazały się właśnie efekty specjalne, pełna niespodzianek akcja i wspaniała muzyka. Wszystkie te składniki połączono w idealnych proporcjach i zaaplikowano w postaci łatwo przyswajalnej dla większości organizmów. Po raz pierwszy konwencja „kosmicznego westernu" zdała egzamin.

Po piętnastoletniej przerwie od ostatniego spotkania z ciemną stroną mocy, na ekrany kin w połowie 1998 roku wejdzie kolejna cześć sagi. Co trzy lata pojawiać się mają kolejne części. Na pierwszy ogień pójdą trzy epizody poprzedzające wydarzenia z Gwiezdnych Wojen, a następnie epizody 7, 8 i 9.

* * *

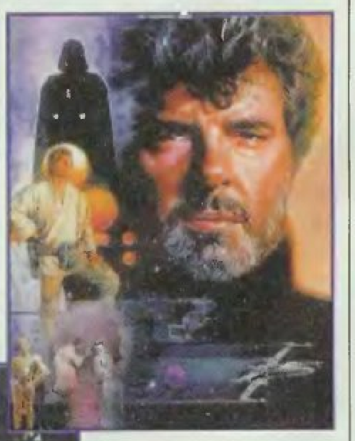
Dawna Republika była Republiką z legendy sięgającej poza przestrzeń i czas. Nie trzeba pamiętać, gdzie się znajdowała i kiedy powstała, wystarczy wiedzieć, że... była to Republika.

Kiedyś, pod mądrymi rządami Senatu, pod ochroną Rycerzy Jedi, Republika rozrastała się i rozkwitała. Zwykle jednak, gdy bogactwa i potęga przestają wzbudzać podziw i szacunek, a zaczynają budzić lęk, pojawiają się ci, których zła wola dorównuje chciwości. To właśnie zdarzyło się w Republice w szczytowym okresie jej rozwoju. Stała się niby potężne drzewo, wytrzymujące każdy napór, lecz od środka próchniejące, mimo iż z zewnątrz choroba nie była widoczna.

Za namową i przy pomocy niespokojnych i żądnych władzy członków rządu, a także potężnych konsorcjów handlowych, ambitny Senator Palpatine zdołał skłonić Senat, by mianował go Prezydentem. Obiecywał zaspokoić żądania niezadowolonych i odbudować dawną chwałę Republiki. Jednak gdy tylko objął rządy i poczuł się bezpieczny, ogłosił się Imperatorem i odizolował od skarg poddanych. W niedługim czasie stał się marionetką w rękach swych doradców i pochlebców, którym powierzył najwyższe stanowiska. Wołania o sprawiedliwość nie docierały do jego uszu.

Gubernatorowie i urzędnicy Imperium zdradą i podstępem zniszczyli Rycerzy Jedi, obrońców sprawiedliwości w galaktyce. Strach zawładnął zgnębionymi ludami zamieszkującymi rozproszone gwiezdne systemy. Dla zaspokojenia osobistych ambicji często wykorzystywano siły zbrojne cesarstwa, zawsze w imieniu coraz bardziej odizolowanego Imperatora.

Kilka systemów gwiezdnych zbuntowało się przeciw wciąż nowym gwałtom. Ogłosiły, że nie zgadzają się z Nowym Porządkiem i rozpoczęły walkę o odrodzenie Dawnej Republiki. Z początku było ich niewiele w porównaniu z tymi, w których Imperator wymuszał posłuch. W owych mrocznych dniach zdawało się rzeczą pewną, że jasny płomień oporu zostanie stłumiony, nim blaskiem nowej prawdy zdoła rozświetlić galaktykę uciskanych i krzywdzonych ludów.





Z pierwszej Sagi „Dziennika Whillis".

* * *

Oto nasi bohaterowie:

Luke Skywalker (Mark Hamill). Pierwszy z nowej generacji Rycerzy Jedi. Syn Anakina Skywalkera. Wychowywany na pustynnej planecie Tatooine przez wujostwo. Wujek Lars Owen starał się za wszelką cenę zataić prawdę o ojcu, by chłopak nie poszedł w jego ślady. Dopiero stary pustelnik Ben Kenobi wyjawił Luke'owi prawdę o tym kim jest i jaką dysponuje siłą. Od tego momentu jest on kluczową postacią Rebelii. Imperator przewidywał, że syn Anakina jest w stanie go pokonać, dlatego kazał Vaderowi sprowadzić go na ciemną stronę mocy lub zgładzić.

Księżniczka Leia Organa (Carrie Fisher). Przybrana córka Baila Organy. Podobnie jak Luke nie znała prawdy o ojcu, jej prawdziwym ojcem był Anakin Skywalker, a bratem Luke. Wychowywana na dworze króla planety Alderaan. Była najmłodszym członkiem Senatu imperialnego i jednym z przywódców Rebelii.

Han Solo (Harrison Ford). Przemytnik, pirat, hulaka, kapitan statku Sokół Millennium. Darzy skrytym uczuciem Księżniczkę Leię. Razem ze swoim przyjacielem Wookiem Chewbacca biorą udział w kolejnych potyczkach z Imperium, mimo że chcą pozostać neutralni. Han ma dług u szefa gangsterów Jabby Hutta w wysokości 224190 kredytów. W wyniku tego po galaktyce ścigają go łowcy nagród z Boba Fettem na czele.

Wookie Chewbacca (Peter Mayhew). Przyjaciel Hana Solo i drugi pilot Sokoła. Przed laty Solo wyzwolił Wookiego z imperialnego obozu pracy. Chewie przysiągł strzec życia Hana nie dbając o swoje.

Obi-Wan (Ben) **Kenobi** (Alec Guinness). Rycerz Jedi. Uczestnik Wojen Klanowych, w wyniku których zginęła większość Jedi. Nauczyciel Anakina. Młody Jedi sprzedał swą duszę ciemności. Po upadku Republiki ukrył dzieci Skywalkera i osiadł na Tatooine, gdzie mógł być blisko Luke'a. Po kilku latach ujawnia chłopcu część prawdy o ojcu, przekazuje jego miecz świetlny i pokazuje czym jest Moc. Podczas ucieczki z pierwszej Gwiazdy Śmierci „ginie" z rąk Dartha Vadera.

Yoda (Frank Oz). Mistrz Rycerzy Jedi. Złośliwy, zielony gnom. Od ośmiuset lat szkolił nowych Jedi. Kenobi skierował do niego na szkolenie Luke'a. Właśnie Yoda uczynił z młodego farmera prawdziwego Rycerza Jedi. Yoda potwierdził również prawdę o Vaderze.

Lord Darth Vader (David Prowse). Ciemny Jedi. Prawa ręka Imperatora. Bezlitośnie egzekwował jego rozkazy. Ubrany w czarną zbroję siał postrach gdziekolwiek się pojawił. Podczas walki w Mieście w Chmurach wy-



ilustracje © by George Lucas

jawia Luke'owi, że jest jego ojcem. Vader pragnął razem z Luke'em zgładzić Imperatora gdyby chłopak chciał przejść na ciemną stronę Mocy. W ostatnich chwilach Bitwy Pod Endor zabił Imperatora by ocalić syna. Dzięki temu Vader umarł z honorem jako jasny Rycerz Jedi Anakin Skywalker.

Imperator Palpatine (Ian McDiarmid). Mistrz Ciemnej Strony Mocy. Dokonał przewrotu, w wyniku którego stał się Imperatorem. Używając Mocy kontrolował swoje armie podnosząc ich efektywność. Przeciągnął z jasnej strony Mocy Anakina Skywalkera tworząc z niego Dartha Vadera.

Jabba Hutt. Główny gangster w podziemnym światku zbrodni. Wyznaczył nagrodę za głowę Hana Solo.

R2-D2 (Kenny Baker). Robot Astronawigacyjny. Z czasem stał się własnością Luke'a Skywalkera. Księżniczka Leia umieściła w nim plany Gwiazdy Śmierci.

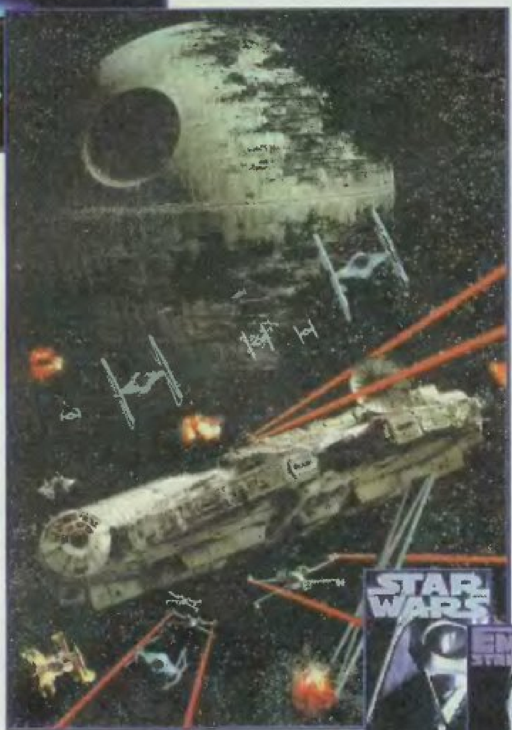
C-3PO (Anthony Daniels). Humanoidalny robot protokolarny. Zna ponad sześć milionów form porozumiewania się. Przebywał głownie w obecności R2-D2. Słynął ze strasznego paplania przez co wielokrotnie był wyłączany.

Fabuła filmów toczy się wokół najważniejszych wydarzeń ze świata Star Wars, które wiążą się z losami bohaterów.

Bitwa pod Yavin (Gwiezdne Wojny). Imperium przy pomocy swojej superbroni Gwiazdy Śmierci chciało zniszczyć tajną rebeliancką bazę znajdującą się na czwartym księżycu planety Yavin.

Bitwa na Hoth (Imperium kontratakuje). Pięć lat po ucieczce z Yavin rebelianci zostali odnalezieni przez imperialne roboty szpiegowskie. Flota Dartha Vadera dokonuje udanej inwazji. Wojska Sojuszu po raz kolejny wycofują się.

Bitwa pod Endor (Powrót Jedi). Największa i najważniejsza bitwa Rebelii z Imperium. Rebelianci dowiedzieli się o trwającej budo-



wie drugiej Gwiazdy Śmierci i postanowili ją zniszczyć. Była to zastawiona przez Imperatora pułapka, gdyż stacja była w pełni funkcjonalna. W ten sposób chciał za jednym razem zniszczyć Luke'a Skywalkera i Rebelię.

Dla potrzeb realizacji filmów Lucas stworzył firmę Industrial Light & Magic, której zadaniem było realizowanie efektów specjalnych. Zebrani w małych pomieszczeniach młodzi, ambitni ludzie wykreowali technologie, które zrewolucjonizowały tę dziedzinę sztuki filmowej. Firma ta do dnia dzisiejszego jest potentatem, spod ich igły wyszły efekty do m.in. takich filmów jak „Park Jurajski", „Terminator 2", „Forrest Gump", „Maska", „The Flinstones", „Mission: Imposible", „Casper", „Star Trek: Generations" i „Jumanji", a także – uwaga – efekty dźwiękowe do gry THE DIG.

Filmy pokazują jednak tylko wycinek historii. Po ich obejrzeniu najlepiej trochę poczytać. W Polsce wydano dotychczas dwanaście książek – są one mniej lub bardziej udane, ale każdy fan powinien się z nimi zapoznać. Za najlepsze uważane są trzy książki napisane przez Timothy Zahna. Akcja Trylogii Zahna rozpoczyna się pięć lat po Bitwie pod Endor. Tym razem bohaterowie bronią Nową Republikę przed spadkobiercą Imperatora, Wielkim Admirałem Thrawnem i ciemnym Jedi Joruusem C'baothem. Najdziwniejsze wydają się za to: „Spotkanie na Mimban" i „Kryształowa gwiazda", w których wiele istotnych wątków nie zgadza się ze znaną powszechnie historią. Wśród tych książek znajdują się również adaptacje książkowe filmowej trylogii Lucasa.

Papcio Lucas dba także o graczy. Wśród produktów firmy LUCASARTS jest sześć gier nawiązujących do tematyki Star Wars. Na razie mieliśmy przyjemność stanąć twarzą w twarz ze szturmowcami (DARK FORCES), popisać się małpim sprytem i zręcznością (REBEL ASSAULT 1 i 2 oraz SUPER STAR WARS), dać w kość Imperial Navy (X-WING) i bronić Nowego Porządku w imię Imperatora (TIE FIGHTER).

W X-WING zasiadamy za sterami rebelianckich myśliwców. Ze względu na poziom trudności gra była niedoceniana. Fabuła opowiadała o zdobyciu planów pierwszej Gwiazdy Śmierci, późniejszym jej zniszczeniu, ewakuacji bazy Rebelianckiej z Yavin 4 i lądowaniu na lodowej planecie Hoth.



Dzięki REBEL ASSAULT dowiedzieliśmy się czym jest CD-ROM. Z perspektywy kilku lat widać, że gra miała jednak wiele niedociągnięć. O fabule nie będziemy wspominać, gdyż ludzie z LA dali plamę lub byli dowcipni. Pomieszali oni fragmenty filmów, z czego powstała bezsensowna papka.

TIE FIGHTER jest do dziś uważany za rewelację. Złożyło się na to kilka czynników: można grać na niższym poziomie trudności, walczyć po stronie Imperium, grafika miodzio, wspaniałe udźwiękowienie. Akcja rozpoczyna się po klęsce Rebeliantów na Hoth, a kończy się w momencie, gdy Wielki Admirał Thrawn oczekuje wiadomości o wyniku bitwy pod Endor.

DARK FORCES – w momencie ukazania się posłała wszystkie DOOM-y do diabła. Świetny engine 3D, znakomita grafika, doskonały dźwięk. Akcja rozpoczyna się na chwilę przed Bitwą pod Yavin. Wynajęty przez Rebeliantów agent Kyle Katarn rozpracowuje tajemnicę nowej broni Imperium. Pomimo nowych wartości, które ta gra wnosi, zaliczamy ją do pozycji rozrywkowych.

W REBEL ASSAULT 2 nie powtórzono błędu z pierwszej części i po raz pierwszy od „Powrotu Jedi" nakręcono dla potrzeb gry sceny z udziałem żywych aktorów. W efekcie wiele szczęk walnęło o glebę. Gra się w nią świetnie, jednak nie można jej zaliczyć do poważnych pozycji. Fabuła: w imperialnych laboratoriach stworzono nowy rodzaj pola maskującego. Przy jego pomocy myśliwce Imperium mogły być niewidzialne. Rebeliant Rookie One (co za idiota wymyślił to nazwisko) wpada na trop całej sprawy i robi to, co na dobrego rebelianta przystało.

SUPER STAR WARS – konwersja z konsoli SNES. Gra oparta o fabułę pierwszego filmu. Prosta grafika i przeciętny dźwięk nie ujmują nic z przyjemności grania w tę miłą zręcznościówkę.

Dla miłośników dobrego piwa i wesołego towarzystwa firma WEST END GAMES opracowała system RPG umieszczony w realiach świata „Gwiezdnych Wojen". Sourcebooki opracowane na potrzeby systemu są wręcz encyklopediami wiedzy o Star Wars. Także miłośnicy gier knajpianych (czytaj: karcianych) mogą od niedawna znaleźć się w Uniwersum Gwiezdnych Wojen.

Liczymy, że George Lucas spełni wszystkie swoje obietnice i nie pozwoli nam opuścić tego jakże fascynującego świata, który nieustannie poznajemy już od dwudziestu lat.

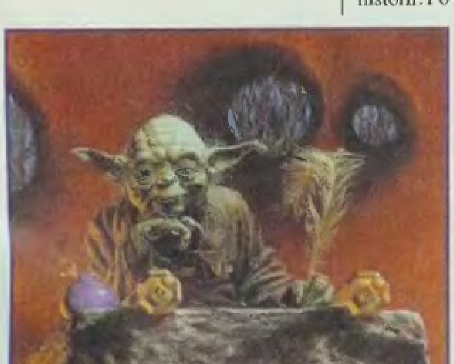
Rafał Frąckiewicz
i Leszek M. Kujawski

Filmografia:

■ Star Wars: A New Hope
scen. i reż. George Lucas, 1977, 118 min.
■ Star Wars: The Empire Strikes Back
scen. Lawrence Kasdan i Leigh Brackett, reż. Irvin Kershner, 1980, 119 min.
■ Star Wars: Return of the Jedi
scen. Lawrence Kasdan i George Lucas, reż. Richard Marquand, 1983, 134 min.
Fanom video polecamy wydaną w 1994 r. wersję ze zremasterowanym w systemie THX obrazem i dźwiękiem Dolby Surround, a także wydaną w 1996 r. wersję szerokoekranową 1x3.25. Nie polecamy za to polskiej reedycji z 1995 r., w której lektor zagłusza nawet wybuchy!

Bibliografia:

■ Gwiezdne Wojny, George Lucas — Wydawnictwo „Interart" (1990)
■ Imperium Kontratakuje, Donald F. Glut — Wydawnictwo „Interart" (1991)
■ Return of the Jedi, James Kahn — Futura Publications (1983)
■ Star Wars: The Roleplaying Game, Second Edition — West End Games
■ Star Wars: Rebel Alliance Sourcebook — West End Games
■ Star Wars: Imperial Sourcebook — West End Games
■ Star Wars: Sourcebook — West End Games
■ Star Wars: The Movie Trilogy Sourcebook — West End Games



PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OBSZERNEJ OFERTY.
POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWE PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA.
NADAL POSIADAMY W OFERCIE C-64, ATARI XE/XL, CD-32.
DOGODNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-55.

MIRAGE
MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

11th HOUR	*przygodowa–horror*	122.00
AIV NETWORK$	*ekonomiczna, hit!*	119.00
ABSOLUTE ZERO	*strzelanina*	128.00
ACTUA SOCCER	*piłka nożna*	120.00
A.D.2044	*przyg. PL WIN95 2CD*	120.00
AH 64D LONGBOW	*symul. helikoptera*	146.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	97.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	175.00
ANVIL OF DAWN	*role playing*	145.00
ASTERIX	*planszowo–przygodowa*	135.00
A–TRAIN	*ekonomiczna*	48.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN	*walki 3D*	185.00
BIG RED RACING	*wyścigi*	125.00
BRET HULL HOCKEY'95	*sportowa*	48.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	145.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	128.00
CHAOS OVERLORDS	*strategia, RPG*	124.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	145.00
CIVILIZATION 2	*strategia*	134.00
COMMAND & CONQUER	*gra+nowe etapy*	175.00
CYBERMAGE	*strzelawka 3D*	134.00
DESTRUCTION DERBY	*wyścigi*	119.00
DEUS	*RPG w SVGA po polsku*	tel.
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	35.00
EUROFIGHTER 2000	*symulacja*	180.00
FADE TO BLACK	*przygodowa*	70.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	89.00
FLY AND DRIVE	*4 gry*	48.00
FOOTBALL LTD	*manager piłkarski*	155.00
FORMULA GRAND PRIX 2	*wyścigi*	134.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	48.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	*strat.*	145.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN		115.00
ISHAR TRILOGY	*3 części RPG*	89.00
JOHNNY BAZOOKATONE	*zręczn.*	119.00
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	48.00
LION	*.. zostałeś lwem!*	145.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	134.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	135.00
MORLOW AFFAIR	*przygoda, film*	119.00
MORTAL KOMBAT 2	*najkrwawszy z serii*	120.00
NEED FOR SPEED GOLD	*nowość*	134.00
NOWY TEENAGENT	*polska przygoda*	69.00
NUKE IT	*misje Duke3D*	95.00
OFFENSIVE	*strategiczna, II Wojna Św.*	135.00
OLYMPIC GAMES	*Atlanta'96.*	145.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka Atlanta'96.*	145.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit*	119.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przygod.*	145.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	48.00
SEA LEGENDS	*piraci, handel, przyg.*	145.00
SETTLERS 2	*strategia*	138.00
SHELLSHOCK	*zręcznościowa czołgiem*	119.00
SILENT HUNTER	*sym. podwodny*	145.00
SILENT STEEL	*4CD, przygodowa*	180.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY	*ekon., każda:*	48.00
SMOCZE HISTORIE	*przygod. po polsku*	tel.
SMURFY	*przygodowa po polsku, HIT*	tel.
SPACE HULK II	*przyg. RPG Win'95*	134.00
TEKWAR	*przygodowa 3D*	145.00
TEMPEST 2000	*super strzelanina*	125.00
TERMINAL VELOCITY	*strzel. 3-D*	48.00
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG	*rysunkowa, przygodowa*	134.00
THUNDERHAWK 2	*symulacja*	155.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE		135.00
TOP GUN	*symulacja*	146.00
TOTAL MANIA	*strategia, zręcz.*	135.00
TOUCHE	*przygody muszkieterów, PL*	tel.
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
WARCRAFT 2	*rpg, strategia*	145.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		79.00
WETLANDS	*super strzelanina*	145.00
WITCHAVEN	*doom fantasy*	119.00
WITCHAVEN 2	*3D, akcja*	125.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	125.00
WORMS	*rewelacyjna strategia*	145.00
WORMS REINFORCEMENTS	*data dysk*	67.00

AMIGA

*ALFABET ŚMIERCI	*przygodowa*	39.00
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO	*edytor txt*	10.00/45.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	48.00
BOO	*układanka z TV*	9.50
*BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRAIN FODDER	*edukacyjny 5 dysk.*	29.50
BURNTIME	*strategiczna*	39.00
CO DO GROSZA	*monopoly*	26.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
CYBERFORCE	*przygodowa*	29.00
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	21.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	34.00
DRAGONSTONE	*przygodowa–rpg*	39.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	54.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	34.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	24.00
ESKADRA	*samoloty, multi players*	29.00
F-29 RETALIATOR	*symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	63.00
*FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	39.00
FRANKO	*bijatyka*	24.00
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	29.00
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	48.00
INTERCALARIS	*przygod. zręcz. 3D*	39.00
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	*role playing*	42.00
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	29.00
JANOSIK	*platformowa*	9.50
JURAJSKI SEN	*platformowa*	19.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
KWIK SNAX	*zręczn.–logiczna*	14.00
LAMBORGHINI	*wyścigi 1/2 graczy*	39.00
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
LEGION	*strategiczna, A1200*	40.00
ŁOWCA GŁÓW	*platformowa*	20.00
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MISTRZ POLSKI'96	*manger 4 dysk.*	39.00
MORTAL WEAPON	*strzelanina*	14.00
OLIMPIADA'96	*6 konkurencji*	29.00
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	29.00
PINBALL HAZARD	*flipper 4 stoły*	29.00
PINKIE	*platformowa*	29.00
PINOMANIA	*logiczna*	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE	*maszynopisanie*	27.00
POLE WALKI	*strategiczna*	21.00
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodowa*	29.00
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3–D*	24.00
*ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	49.00
ROCKSTAR	*manager zespołu muz.*	39.00
ROOSTER 1, 2	*zręcznościowa*	14.00/18.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	34.00
SHADOW FIGHTER	*nawalanka*	48.00
SHAQ FU	*nawalanka z Shaq O'Neal*	48.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygodowa*	29.00
SKY HIGH STUNTMAN	*strzelanina*	9.50
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	39.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	24.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.00
STREET HASSLE	*nawalanka*	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER		39.00
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	28.00
TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY	*przyg.*	30.00
TEENAGENT	*A500/A1200 przygodowa*	49.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
*TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	29.00
*UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	29.00
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	29.00
WIZKID	*platformowa*	24.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00
WORMS	*strategiczna*	99.00
ZOOL2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE		55.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	39.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BASTION	*strat.-fantasy 6 dysków*	49.00
BRIDGE CHALLENGER	*karciana*	103.00
BODY SLAM WRESTLING	*walki-sport*	29.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.00
BRZDĄC	*4 gry dla dzieci*	25.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.00
CANNON FODER 2	*strzelanina*	48.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	54.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	27.00
F–19	*symulator*	18.00
F–29 RETALIATOR	*symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	74.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	50.00
FRANKO	*nawalanka, hit z Amigi*	39.00
HANNIBAL ver. PL	*strategiczna*	39.00
HARPOON 2	*strategiczna*	48.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
IMPERIUM GALACTICA	*strategiczna*	19.50
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	115.00
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	*role playing*	45.00
JANOSIK	*zręcznościowa*	11.00
JURASSIC PARK	*zręcznościowa*	54.00
KA–50 HOKUM	*symulacyjna*	48.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	49.50
KINGMAKER	*strategiczna*	48.00
KOSMOS	*ekonomiczno–strategiczna*	42.00
LAMBORGINI	*wyścigi 1/2 graczy*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	39.00
LOW BLOW	*boks*	29.00
MACHINES	*logiczna*	29.00
MORTAL KOMBAT 2	*najkrwawszy z serii*	95.00
NERVES OF STEEL	*doomowata*	42.00
NOC	*przygodowa PL 6 dysków*	49.00
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW	*strategiczna*	42.00
POLANIE	*strategiczna*	55.00
PRIVATEER	*gwiezdne wojny-strat-handl*	39.00
RAMON'S SPELL	*przygodowa*	35.00
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	54.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	29.00
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI		20.00
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	39.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	48.00
SHADOWCASTER	*RPG*	48.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygod.*	42.00
SOŁTYS	*polska przygodówka*	42.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES		49.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.00
ŚWIRUS	*przygodowa, WINDOWS*	39.00
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	49.00
TFX	*symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
TYRIAN	*strzelanina*	42.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	24.00
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		30.00
WORMS	*strategiczna*	115.00

JAGUAR

NAPĘD CD		645.00
ATARI CARTS	*wyścigi*	230.00
BATTLEMORPH-CD	*strzelanina*	230.00
FEVER PITCH SOCCER	*piłka nożna*	230.00
HIGHLANDER-CD	*zręczn.-przyg.*	230.00
MISSLE COMMAND 3D	*strzelanina*	230.00
MYST-CD	*przygodowa*	230.00
NBA JAM	*super koszykówka*	230.00
POWER DRIVE RALLY		230.00
RUNNER PINBALL	*fliper*	230.00
SUPERCROSS 3D	*wyścigi*	230.00

i wiele innych tytułów!

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		999.00
DODATKOWY KONTROLER		119.00
ALIEN TRILOGY	*strzelanina 3D*	199.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	179.00
BUST-A-MOVE	*logiczno-zręcznościowa*	199.00
CRITICOM	*nawalanka 3D*	199.00
FIRESTORM	*symulator helikoptera*	189.00
JOHNY BAZOOKATONE	*platformowa*	189.00
MORTAL KOMBAT III	*walki*	199.00
NBA LIVE'96	*koszykówka 3D*	199.00
OLYMPIC GAMES	*Atlanta'96*	189.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna*	189.00
PRIMAL RAGE	*walki dinozaurów*	199.00
RIDGE RACER	*samochodowa*	199.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	189.00

i wiele innych gier!

SEGA SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		999.00
CLOCKWORK KNIGHT 2	*platformowa*	195.00
GOLDEN AXE-DUEL	*walki*	215.00
GUN GRIFFON	*symulator robota bojowego*	215.00
LOADED	*super strzelanina 1-2 osoby*	215.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	195.00
SEGA RALLY	*wyścigi samochodowe*	235.00
SHINOBI X	*walki ninja*	195.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	*walki*	215.00
VIRTUA RACING	*super wyścigi*	135.00

i wiele innych gier!

GAME BOY

KONSOLA	199.00
EKRAN POWIĘKSZAJĄCY	33.00
ADVENTURES OF LOLO	80.00
ALLEYWAY	60.00
DONKEY KONG LAND	95.00
DOUBLE DRAGON	70.00
JUNGLE BOOK	120.00
KILLER INSTINCT	95.00
LION KING	130.00
MICKEY DANGEROUS	100.00
MORTAL KOMBAT 3	135.00
RODZINA ADAMSÓW	120.00
SMERFY	125.00
SUPER MARIO LAND 3	95.00
SUPER GAME BOY SOCCER	78.00
TOY STORY	139.00

i wiele innych tytułów!

JUŻ WKRÓTCE REWELACJA!!!

SMERFY – GRA PRZYGODOWA W CAŁOŚCI PO POLSKU Z GŁOSAMI AKTORÓW ZNANYCH Z WIECZORYNKI W TV!

Mirage przygotowuje więcej hitów po polsku:
DEUS – znakomita gra RPG zrealizowana przez znaną firmę SILMARILS. Grafika 3D w SVGA, pełny realizm,
TOUCHE – zabawne przygody piątego muszkietera,
SMOCZE HISTORIE – przygodówka nie tylko dla dzieci!

UWAGA! SUPER PROMOCJA! Dla kupujących dwie (lub więcej) gry na PC CD-ROM za co najmniej 100zł gra Koshan Conspiracy lub Heimdall 2 do wyboru ZA DARMO!!!

help

Galina radzi zbłąkanym

ANVIL OF DAWN

W południowo-zachodniej wieży powinienem znaleźć jakiś czar. Gdzie on jest?

Poszukaj w kufrze na piętrze.

DREAMWEB

Jak wejść do pokoju Davida Crane'a w Regency Hotel?

Otwórz nożem skrzynkę kontrolną, wejdź na dach windy. Drzwi otworzysz siekierą.

FREDDY PHARKAS

Wg opisu z SS'10 pod koniec II aktu trzeba podskoczyć na huśtawce. Jak to zrobić?

W grze występują dwie huśtawki i na dodatek są one w jednym miejscu. Jedna z nich to zwykła decha położona na podpórce, a druga to siedzenie na sznurkach. Sodę połóż na tej pierwszej, a rozbujaj się na drugiej i wskocz na dach szkoły.

JAGGED ALLIANCE

Do czego służą: kanister, szmatka, olej, kwiaty i słoiki?

Można z nich robić różne rzeczy, np. koktajl Mołotowa.

LAURA BOW

Wychodzę z redakcji, wsiadam do taksówki, ale taksówkarz mówi, że muszę być członkiem prasy i nie chce ze mną jechać.

Jako legitymacja dziennikarska posłuży ci zmięty kupon z pralni.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Nie wiem co mam zrobić w SOUTH KENSINGTON FIELD. Co mam powiedziec trenerowi? W moim opisie podano, że ma do mnie podejść James. Co jednak zrobić jeśli tego nie robi?

W Sherlocku Holmesie panuje taka zasada, że jeżeli coś pominąłeś, to nie posuniesz się dalej. Najwyraźniej nikt we wcześniejszych rozmowach nie wspomniał o Jamesie i dlatego nie możesz o niego zapytać.

LOTUS

Jak zepchnąć przeciwnika z toru?

Niestety, w tej grze się nie da. Spróbuj bardziej krwawych, jak np. Destruction Derby, czy Screamer.

RIDDLE OF MASTER LU

Na Wyspie Wielkanocnej pod kamieniem, który przesunąłem nie mogę znaleźć ani skrytki, ani tabliczki rongorongo. Co mam zrobić? Posługuję się opisem z SS'36.

Coś tu nie gra. Skrytka jest widoczna, figuruje pod angielską nazwą fissure. A może to kolejny błąd w grze? Spróbuj uruchomić grę z patch'em zamieszczonym na SS CD'37.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Skąd wziąć linę aby złapać szczura kręcącego się nieopodal pralni?

Właściwie nie linę, tylko sznurek. Leży on na stoliku w siedzibie kapłanki Voodoo.

SETTLERS

Co zrobić z kopalnią, której złoża się wyczerpią?

Spalić.

W jaki sposób wysyła się poszukiwacza złóż mineralnych i czy jest to konieczne, aby kopalnie mogły dalej funkcjonować?

Jeśli chodzi o pierwszą część pytania, to postaw chorągiewkę w górach i doprowadź do niej drogę. Kliknij na chorągiewce prawym przyciskiem, przytrzymaj, kliknij lewym, a potem kliknij na ikonce brodacza. Co do drugiego zagadnienia, to nie jest to konieczne, ale stawianie kopalń na ślepo nie jest najmądrzejszym rozwiązaniem.

Jak wprowadzić do użytku magazyn?

Uruchamia się on automatycznie po zbudowaniu, ale towary odnoszone są do najbliższego magazynu.

SETTLERS 2

W miejscach oznaczonych przez geologów wybudowałem kopalnie. Jest ich w sumie kilkanaście. Minęły około dwie godziny gry, kopalnie cały czas są bez górników, a ja potrzebuję surowców. Co robić?

Połącz kopalnię drogą z resztą budynków. Aby kopalnie dobrze działały, musisz mieć nadwyżki żywności.

Co zrobić, aby werbować żołnierzy? Mam w magazynie 25 mieczy i 28 tarcz, a wojaków nie przybywa. Również w MILITARY werbowanie ustawiłem na maksa.

Rozwój i szkolenie armii zależy od: a) przyrostu naturalnego; b) żywności; c) złota; d) piwa.

SIMCITY 2000

Jak i kiedy można wybudować ARCOLOGIES?

Zależy to od twoich postępów w grze, głównie od liczby mieszkańców miasta.

SOŁTYS

Jak wziąć oliwiarkę? Nie mogę przejść na drugą stronę ekranu!

Drogę blokuje rulon szosy. Rozwiń go przy pomocy korby.

THEME PARK

Czy po zlicytowaniu parku mogę go po pewnym czasie odkupić i być właścicielem paru parków?

Tak, o ile będziesz miał na to pieniądze.

WARCRAFT 2

Uzupełnienie do Helpa z SS'38: Żeby skorzystać możliwości gry we własny scenariusz niezbędny jest oryginał! Piraci grający w okrojone, dyskietkowe 0wersje muszą się obejść smakiem. Oj, żebyście wiedzieli, ile tracicie.

Kombat NEWS

KOMBAT KORNER pęka w szwach, a ja dotarłem do kilku nowych informacji którymi muszę się z wami podzielić... Pięć razy MORTAL KOMBAT!

1. CHI YONG

Aktorzy odtwarzający postacie z gry MORTAL KOMBAT pojawią się jeszcze raz, tym razem w grze CHI YONG (tytuł roboczy, znaczy mniej więcej tyle co DUCH SMOKA). Będą to: Ho Sung Pak (Liu Kang), Daniel Pesina (Scorpion & Sub Zero), Katalin Zamiar (Kitana i Mileena), Philip Ahn (Shang) i Liz Malecki (Sonya). Będzie to pierwsze mordobicie, w którym na jednym ekranie będą mogły walczyć aż cztery osoby. Gra ukaże się pod koniec roku w wersji na konsolę PlayStation.



2. SUB-ZERO GWIAZDOREM?

Dotarły do nas plotki mówiące o planowanej przez firmę WILLIAMS grze opartej na motywach MORTAL KOMBAT, w której pierwsze skrzypce grać będzie SUB-ZERO. Nie będzie to zwykłe mordobicie, lecz to iście wybuchowa mieszanka strategii, bijatyki i gry logicznej. Wiadomość nieoficjalna, ale dla mnie bomba!

3. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 ukaże się w przeciągu kilku miesięcy na konsolach SNES i MEGA DRIVE (GENESIS). Dwie nowe postacie – RAIN i NOOB SAIBOT, nowe ciosy dla starych postaci, nowe KOMBAT KODES oraz nowe ciosy dla starych postaci. Boon mówi nawet o nowych wykończeniach, zwanych BRUTALITIES (dla ultra-brutal hardcore maniaków!), ale to pewnie plotka. Uwaga, uwaga: WERSJI DLA PC NIE MA W PLANACH!!!

4. MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95

No cóż, MORTAL 3 dla PeCeta atakuje ponownie. Co nowego? Po pierwsze i ostatnie 16-bitowa grafika w 32 tysiącach kolorów (!!!). I to wszystko. Na płycie znajdować się będzie też wersja pod DOS, gra ma kosztować o 10$ taniej. Podskoczyły jednynie wymagania sprzętowe: Pentium 90 i szybka, 64-bitowa karta graficzna PCI. Co oni sobie myślą? Chcę ULTIMATE MK3, a nie jeszcze raz to samo!!!

5. MORTAL KOMBAT TRILOGY

Wszystko zebrane do kupy. W MORTAL KOMBAT TRILOGY znajdzie się 29 postaci i 27 teł z poprzednich części. Podobno będą nowe FATALE i ciosy dla starych i dobrze znanych zawodników. Największą niespodzianką będzie prawdopodobnie combo-meter w postaci paska na dole ekranu. Jeśli dojdzie do końca, będzie można wykonać SUPER COMBO! Nazywać się to będzie AGGRESOR MODE. I największa strata: brak CAGE'a. Podobno Daniel Pesina zażądał zbyt wielkich pieniędzy... Gra ukaże się pod koniec roku w wersjach dla PlayStation, Nintendo 64 i PC CD.

Gulash

Aloha! Internet!

Jeszcze nie tak dawno temu trudno było zorientować się w mrowiu internetowych usług. W chwili obecnej sytuacja jest znacznie bardziej klarowna. W dziedzinie poszukiwania, przeglądania i ściągania informacji wygrały przeglądarki WWW, w dziedzinie wymiany wiadomości – grupy tematyczne USENET.

O ile z twierdzeniem o WWW zgodzi się niemal każdy, to przewaga grup tematycznych (tzw. NEWSGROUPS) nie dla każdego będzie oczywista. Zarówno listy dyskusyjne jak i grupy tematyczne umożliwiają nam wymianę poglądów i dyskusje wśród zainteresowanych danym tematem osób. Listy dyskusyjne wymagają jednak zapisywania się w konkretnym miejscu, a następnie odbierania stert korespondencji – chcemy tego czy nie (oczywiście zawsze można się wypisać). Uczestnik grupy tematycznej jest w bez porównania lepszej sytuacji. Sam decyduje, z których grup chce ściągnąć wiadomości – może przedtem obejrzeć ich tytuły i zdecydować, które go interesują. Szybciej i wygodniej.

Sieć wiadomości USENET oparta jest na sieci serwerów, z których każdy kilka razy dziennie przesyła wszystkim innym kopie wszystkich wiadomości jakie doń zdążyły wpłynąć. Aby nie generować niepotrzebnego ruchu, każda wiadomość posiada identyfikatory miejsc, w których już była.

Dziennie pojawia się na każdym większym serwerze kilkadziesiąt tysięcy wiadomości. Przeciętny człowiek nigdy nie przebiłby się przez taką masę tekstu, gdyby nie uporządkowanie wiadomości w tzw. grupach tematycznych. Ich nazwy konstruowane są z kolejnych członów, umożliwiając uporządkowanie grup w sposób hierarchiczny np. COMP.SYS.IBM.PC.GAMES.STRATEGIC. Pierwszy człon nazwy opisuje generalny typ grupy np. COMP – grupy zajmujące się komputerami, SCI – różne gałęzie nauk, REC – różne wolne tematy (sztuka, sport, hobby itp.), SOC – dyskusje na tematy



społeczne, NEWS – dyskusje o samej sieci USENET, MISC – rozmaitości, TALK – długie dyskusje (przeważnie o polityce), BIONET – dyskusje biologów, K12 – edukacja, RELCOM – dla posługujących się cyrylicą, itp. itd. Wbrew pojawiającym się w „poważnych" pismach głosom pseudofachowców, większość przesyłanych materiałów nie dotyczy seksu, tylko komputerów (istnieją dziesiątki grup typu COMP.UNIX..., COMP.WINDOWS... czy COMP.NOVELL... itd.). Grupy „seksualne" oczywiście istnieją, ale są one tworzone sztucznie i zapełniane dziesiątkami ofert zachęcających do korzystania z płatnych stron WWW.

Oprócz powyższego rozróżnienia dostępne są także tzw. grupy regionalne – ich nazwy rozpoczynają od członu określającego państwo lub konkretne terytorium np. nazwa grupy DE.ALT.BINARIES.AMIGAOS wyraźnie mówi nam, że jest to grupa niemiecka. Grupy regionalne nie są rozpowszechniane poza terytorium do jakiego się odnoszą. Istotnym słowem w nazwie tej (i nie tylko tej) grupy jest BINARIES, określa ono, że do danej grupy można przesyłać pliki binarne, takie jak obrazki, pliki muzyczne, dźwiękowe, programy i wiele wiele innych, co jednak zależy od profilu grupy. W grupach, których nazwy nie posiadają członu BINARIES tego typu materiały nie są mile widziane.

Najbardziej aktualne i dopasowane do zmieniających się mód są grupy z przedrostkiem ALT. Nie określa on tematyki tylko sposób założenia grupy – bez formalności wymaganych dla grupy stałej (takiej jak COMP, MISC, REC itd). ALT są to więc grupy „tymczasowe", jak jednak pokazuje życie prowizorki mają często długi żywot. Niezwykle rozbudowana jest gałąź ALT.FAN..., skupiająca fanów sławnych postaci i serii: A.F.DUNE (A.F. to ALT .FAN, of course), A.F.JAMES-BO-ND, A.F.NINJA-TURTLES, A.F. SAILOR-MOON). Graczy zainteresują przede wszystkim grupy growe: COMP.SYS.IBM.PC.GAMES... oraz ALT.GAMES... (np.A.G.VIDEO. SONY.PLAYSTATION). Fani mangi znajdą swój raj pod nazwą ALT.BINARIES.PICTURES.ANIME.

Na naszym podwórku jedną z ciekawszych i bardziej oblężonych grup jest PL.LISTSERV.SF-F. Jak wskazuje nazwa, grupa ta to mirror listy adresowej SF-F, poświęconej (to chyba jasne) fantastyce naukowej i fantasy. Ale nie tylko. W gwarze dyskusji można było dostrzec niejeden wątek odnoszący się do tematyki gier komputerowych. Wiele gier rozgrywa się przecież w zupełnie fantastycznych światach. Od momentu startu grupy tematycznej PL.REC.GRY. KOMPUTEROWE tego typu dyskusje powinny przenieść się tutaj. Na razie grupa ta nie jest zbyt tłumnie oblegana (wiem bo czytam), choć z pewnością szybko się to zmieni. Graczy przecież nie brakuje.

Polski Internet jest na tyle nieprzewidywalny, że warto śledzić pustawą grupę PL.INTERNET. NOWOSCI. Nowe artykuły pojawiają się tutaj rzadko, są za to niezwykle przydatne.

Chyba najświeższą polską grupą jest PL.REC.SPORT, gdzie człowiek odcięty od sąsiadów, radia i telewizji (czyli np. zagorzały internauta) może dowiedzieć się kiedy, z kim i ile do zera przegrała nasza kochana reprezentacja pęcherza kopanego.

Dobrą grupą do poznania ludzi z całego świata jest SOC.CULTURE.POLISH. lista ponadregionalna, gdzie dyskutuje się o najrozmaitszych sprawach związanych z Polską.

Podstawowym serwerem news'ów w Polsce jest NEWS. NASK. ORG.PL (kiedyś można było też ściągać newsy z Niemiec), niedawno otwarto kolejny serwer NEWS.MAN.TORUN.PL. Powinny być one dostępne dla wszystkich. Trzeba tylko zaopatrzyć się w czytnik newsgroup (najlepiej FREE AGENT firmy FORTE), chociaż taką opcję ma zarówno NETSCAPE NAVIGATOR jak i INTERNET EXPLORER. Dostępnych grup tematycznych jest coś z 6000...

Witia Krugłoj

Oddelegowany do innych (lepszych) funkcji Witia Q. pozostawił mi w swoistym spadku działkę Tipsów. Koniec łez i żalu, koniec smutku spowodowanego odejściem mego świetnego poprzednika... Ladiez and Gentz, pleaz welcome tha New World Order!!!

Mamut

BETRAYAL AT KRONDOR

PC, Paweł Ziółkowski

Gdy znajdziesz skrzynię, zapisz sobie dowolny fragment zagadki, a następnie edytorem obejrzyj plik krondor.001. Wystarczy odszukać (F7) zapisany przez ciebie fragment zagadki.

CHAOS ENGINE

Amiga, Kamil Piasecki

Kody: 2. K#SVX7VBBYK, 3. 086SPK2HP1PN, 4. DS6LZ0GCDCTP. Kody na 30 żyć: 2. #P0BK4SNVHP2, 3. G7#BKWFZBJ#W, 4. 51TD4M9JGMGT.

COMMAND & CONQUER

PC, Andrzej Chojnacki

Wciskając CTRL możesz celować we własnych żołnierzy. Bazę wroga warto (jeśli możliwe) zachodzić od tyłu.

PC, Maciej Zapała

Jeśli umiejętnie obstawisz kombajn wroga Stealth Tank'ami, komputer nie wykryje ich i da się zagłodzić. Obelisk Guard Towers sprawnie eliminują wrogie AGT (Advanced Guard Towers). Wystarczy pociągnąć murek do bram GDI i postawić OGT jedno pole poza zasięgiem AGT.

CHOPLIFTER

Game Boy, Marek Boroń

Kody: 1-2. SKYHPRR, 1-3. LKYBYSS, 2-1. CHPLFTR, 2-2. BYMSFWR, 2-3. RGHTHND, 3-1. GDGMPLY, 3-2. TRYHRDR, 3-3. SPRYSKS, 4-1. CMPTRWZ, 4-2. CHPYBYS, 4-3. VRYHPPY, 5-1. GMBYQZD, 5-2. LULYTYZ, 5-3. GDDYGMZ.

DONKEY KONG COUNTRY

SNES, Sigi

Gdy w demie początkowym jest dziadek Donkey Konga, to: dół, Y, dół, dół, Y. Możesz ćwiczyć bonusy.

DUKE NUKEM 3D

PC, Maciej Zapała

W levelu STADIUM wystarczy przyłożyć w balon pod sufitem, aby wyleciała z niego masa uzbrojenia i amunicji.

W setupie dopuszcza się ustawienie max. rozdzielczości 800x600. Można grać jednak w 1024x768. Wystarczy wówczas w pliku duke3d.cfg odszukać parametry ekranu i zmienić je na takowe. Prawdopobnie da się odpalić gierkę nawet w 1280x1024, jednak potrzebna jest większa ilość pamięci na karcie graficznej i odpowiedni monitor.

DUNE 2

Amiga, Ptaschnick

Gdy w trakcie walki zniszczysz we wrogiej bazie jakiś segment (budynek), to by uniemożliwić jego odbudowę wjedź tam swą jednostką na tak długo jak ci na tym zależy.

Wrogą bazę atakuj z boku lub tyłu. Im szybciej – tym lepiej. Przy pewnej wprawie można (zwłaszcza w początkowych etapach) wysyłać swoje harwestery na pola melanżu eksploatowane przez przeciwnika. Da to więcej kasy i satysfakcję.

Ilość twoich jednostek jest ograniczona. Gdy dojdziesz do pułapu tego limitu, a masz kasę i uszkodzone jednostki – wyślij je w bój, by z korzyścią się ich pozbyć. Na ich miejsce można wyprodukować nowe.

W misji drugiej jako Atryda możesz wysłać zwiad mniej więcej na północny wschód. Często po niedługim czasie następuje wybuch wysłanej jednostki i pojawia się tam sporo przyprawy.

W niektórych etapach natkniesz się na dziwne pagórki. Gdy wejdziesz na nie, zginie twoja jednostka, lecz wokół niej pojawi się sporo melanżu. Kłopoty z czerwiami zaczynają się od piątego poziomu, choć ujrzeć można je już wcześniej. W krytycznych sytuacjach można rozjeżdżać harvesterem piechotę wroga.

DUNGEON MASTER

Amiga, Michał Zacharzewski

Mumie zabija się najlepiej mieczami, ogry maczugami, a duchy czarami. Wodę z fontanny pije tylko szef drużyny, trzeba więc zmieniać go, by cała drużyna się nachlała. Gdy zginie ci członek team'u, zanieś go do ALTAR OF REINCARNATION. Jeden znajduje się gdzieś przy wejściu do podziemi, kolejne gdzieś w labiryncie.

HEARTLIGHT

PC, Kacha z Wrocławia

Spacja + prawo daje następną planszę, a spacja + lewo o planszę do tyłu.

TI
TR

KNIGHTS OF THE SKY

Amiga, Michał Zakrzewski

Powyżej 1700 samoloty wroga wiszą jak wisienki – są bezbronne.

KRUSTY'S FUN HOUSE

PC, Paweł Ziółkowski

Ostatni kod to FRAMED.

LEMMINGS

PC, Kacha z Wrocławia

W niektórych wersjach, w jed-

nym z plików z rozszerzeniem DAT lub EXE znajdują się kody do wszystkich poziomów.

MEGALOMANIA

PC, Matwiej

Naciskanie klawisza z kropką daje przeniesienie o epokę do przodu.

...chód, zrób: W katalogu SIMDATA\CARSPECS jest plik traffc.pbs, zmień go na plik z nazwą jakiegoś samochodu; w katalogu SIMDATA\CARFAMS\ pliki traffc.cfm i traffc.pdn zmień na ten sam samochód co przedtem i w katalogu SIMDATA\DASH\ pliki traffcdh.fsh, traffcdl.fsh i traffcdh.fmm, traffc.fmm zmień na ten samochód co przedtem. Pamiętaj o końcówkach plików i wybraniu tego samego samochodu!

2. Gra chodzi na 4 MB RAM niestety tylko w środowisku Windows'95.

PS & ICKS

MORTAL KOMBAT 2

PC, von Bizon

Aby łatwo pokonać normalnego przeciwnika należy zrobić: kop z wyskoku, podcięcie, 3 razy krok w tył, 3 razy podcięcie itd.

Gdy grasz Reptilem przeciwko komputerowi, nie rób się niewidzialny. Komputer i tak cię widzi.

NEED FOR SPEED

PC, Paweł Dumicz

1. Zamiast przechodzić całą grę i wpisać kod by mieć nowy samo-

OSCAR

PC, Paweł Ziółkowski

Na ekranie tytułowym wciśnij klawisz O (jak Olek) – możesz wybrać film i scenę, w której chcesz grać.

ONE MUST FALL 2097

PC, Adzik

Dla grających Flail'em: po wygraniu ostatniej rundy z danym przeciwnikiem zrób LEWO, LEWO + ENTER. Coś w rodzaju Fatality z MK.

P.P. HAMMER

Amiga, Kamil Piasecki

Kody: 3. EEABACWE, 4. TCUBCARE, 5. TBGASWBD, 6. EADAUVTD, 7. DWSWITSC, 8. SUIVRSGB, 9. STBWERUB.

PUSHOVER

Amiga, Kamil Piasecki

Kody: 2. 01536, 3. 01024, 4. 03072, 5. 03584, 13. 05634.

SABRE TEAM

Amiga, Ptaschnick

Aby przyśpieszyć męczący czas wykonywania ruchów przez terrorystów podczas ich tury, klikaj myszą na podświetlone znaki strzałek pokazujące ruch wroga. Z broni polecam L7A2, G3 i M16 – zwłaszcza do strzelania z dużej odległości (dobra celność, samoprzeładowanie, duża moc trafienia). Aby otworzyć drzwi do celi należy raz w nie strzelić.

SCREAMER

PC, Paweł Dumicz

W menu wpisz dużymi literami: VTELO – dodatkowe trasy, INVER – trasy na odwrót (coś jakby odbicie lustrzane), MONTY – inne przeszkody, JOINT – lepsza grafika przeszkód, CLOCK – wyłącza czas, TAZOR – nowy samochód, BULLET ABURN – przeciwnicy jeżdżą Bulletami.

SIM CITY

Amiga, Michał Zakrzewski

Gdy masz ujemny budżet, ustaw prędkość gry na slow, gdy podatki zaczną przynosić zyski, zmień na very fast.

SUPERFROG

Amiga, Kamil Piasecki

Oto kody. LAS: 2. 343522, 4. 447464, ZAMEK: 1. 392822, 2. 446364, 3. 984448, 4. 477444, CYRK: 2. 882334, 3. 992334, 4. 091332, PIRAMIDA: 1. 467464, 2. 818234, 3. 182394, 4. 298383, LODOWA: 1. 452234, 3. 383772, 4. 013152, PROJECT F: 1. 387211.

SWOS

Amiga, Michał Zakrzewski

Aby strzelić z karniaka, należy zmylić bramkarza od razu po dojściu do piłki (pchnąć joya w przeciwny skos niż się będzie strzelać) i jak najszybciej przylutować. Grając w menedżerze, co trzy mecze bez straty bramki cena bramkarza wzrasta.

QUADRATO

C-64, Scopion

Nie naciskaj na początku FIRE, tylko daj: F7 – robienie własnej planszy, A – gra sam komputer, od 1 do 8 – wybór leveli.









KISS

▲*KISS na Internecie*







Czad, balanga i jeszcze raz czad. To moim zdaniem najkrótsza recenzja KISEKAE, potocznie zwanego KISS. Co to jest, widać – symulator bielizny pozwalający zarówno na ubieranie (wersja dla dziewczynek, dziewcząt i kobiet), oraz na rozbieranie (wersja dla chłopców, młodzieńców i mężczyzn) najróżniejszych „lalek".

Określenie „lalka" nie jest tu może najtrafniejsze, ponieważ znaczna część postaci to bohaterki znanych serii mangowych, czasem trafiają się jednak i takie ciekawostki jak przebudowywanie okrętów.

KISEKAE cieszy się ogromną popularnością nie tylko w Japonii. Wszystkie znajome nam panny i mężatki, które dopadały go w swoje ręce, nie mogły się oderwać po kilka godzin. Zapytane o powód tak wielkiego zainteresowania programem bieliźnianym wytłumaczyły mi, że to chodzi o to iż nie wychodząc do sklepu mogą przetestować po kilkadziesiąt kreacji na godzinę i w dodatku to nic nie kosztuje, a poza tym już po chwili widać czy dany strój nada się do wyjścia.

A co na to męska część redakcji? Ano męska część redakcji z równie wielkim zainteresowaniem oddawała się dekompletowaniu tychże kreacji.

O tym gdzie można znaleźć KISS'owe rzeczy na Internecie pisał w zeszłym miesiącu Witia, jednak dla wszystkich nie posiadających dojścia do Internetu bombowa wiadomość: program i dość pokaźna biblioteka postaci dostępna jest na SS CD'39. Czad, balanga i jeszcze raz czad.

Rodziców przerażonych wizją Sodomy i Gomory w domu pragnę poinformować, że program nie zawiera śmiałych scen erotycznych i jako taki nadaje się dla wszystkich grup wiekowych i płci.

Pegaz Ass



PEŁNA WERSJA – CD'39

PRENUMERATA

wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

(cena detaliczna: 6 x 23,20 = 139,20)

119,90 (1.199.000,- starych zł)

6 wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)



wariant 2: SS CD

(cena detaliczna: 6 x 19,90 = 119,40)

99,90 (999.000,- starych zł)

6 wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)



wariant 3: SECRET SERVICE

43,20 (432.000,- starych zł)

12 numerów

wariant 4: SECRET SERVICE

21,60 (216.000,- starych zł)

6 numerów

ZASADY PRENUMERATY

Secret Service można zaprenumerować w jednym z czterech wariantów:

Wariant 1: Przez 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service razem z płytką CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

Wariant 2: Przez 6 miesięcy otrzymujesz płytkę CD bez Secret Service.

Wariant 3 i 4: Przez 12 lub 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service bez płyty CD.

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek), prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na załączonym przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

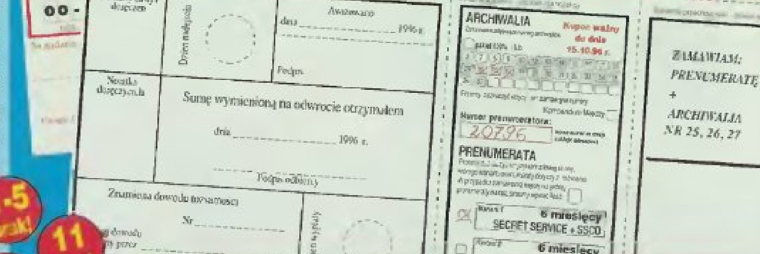
Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerem telefonu: (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9:00 – 16:00, lub listownie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od października, należy dokonać wpłaty do 15 października. Po tym terminie zamówienia przechodzą do realizacji na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 14.

Nie wysyłamy archiwaliów za zaliczeniem pocztowym, ponieważ koszty pocztowe są wyższe od wartości przesyłki.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21



WYCIĄĆ I PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na archiwalia, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z poniższej tabelki, dokładnie wyliczyć należną kwotę oraz **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI**. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując **WIELKIMI LITERAMI** na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	14	1,20 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
7	80 gr	15	1,20 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
8	1,20 zł	16	1,60 zł	27	1,80 zł	34	2,20 zł
9	1,20 zł	17	1,60 zł	28	1,80 zł	35	2,20 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł	36	2,20 zł
12	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł	37	3,00 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł	KOMP.WIEDZY	9,90 zł

1-5 brak! 11 brak! 18-19 brak! 21-23 brak!

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	– 1 zł	od 9 do 13 szt.	– 1,80 zł
od 3 do 4 szt.	– 1,20 zł	od 14 do 18 szt.	– 2,60 zł
od 5 do 8 szt.	– 1,50 zł	powyżej 18 szt.	– 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 35 bez 18-22)
40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

KOMPENDIUM WIEDZY 9,90 zł + 2 zł = 11,90 zł

WYCIĄĆ I PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! ->

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA — **Kupon ważny do dnia 15.10.96 r.**

Zamawiam następujące numery archiwalne:

☐ pakiet 100% lub

6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 20
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

Kompendium Wiedzy ☐

Numer prenumeratora: ☐ wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

PRENUMERATA

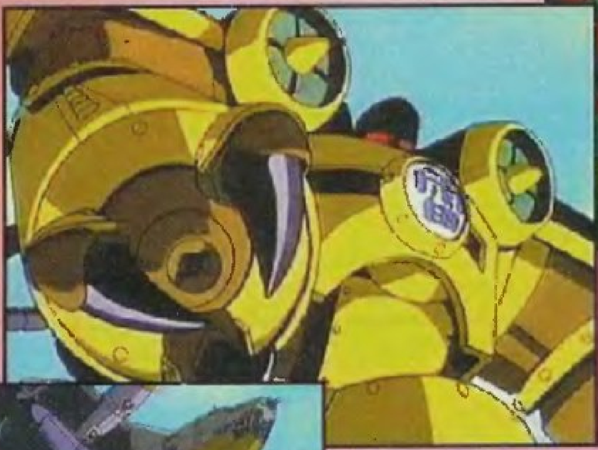
Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, którego wariantu prenumeraty dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać ilość: ☐

☐ Wariant 1: **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SSCD

☐ Wariant 2: **6 miesięcy** SS CD

☐ Wariant 3: **12 miesięcy** SECRET SERVICE

☐ Wariant 4: **6 miesięcy** SECRET SERVICE















Manga to nie tylko piękne panienki o wielkich błyszczących oczach i kształtnych pierogach czy mroczne cyberpunkowe klimaty. Manga jest również wyśmienitym środkiem przekazu dla wszelkich innych ciekawych tematów, jakie mogą się zrodzić w płodnych głowach japońskich twórców.

Zastanawiając się nad kolejnym artykułem do MANGA ROOM, moi szanowni koledzy redakcyjni zasugerowali mi opisanie filmu odmiennego od tych, którymi mieliśmy okazję dotychczas się zajmować. Wybór padł na bardzo ciekawą propozycję firmy PIONEER. Serię z pogranicza historical-fiction i filmu przygodowego, zrobiony na podstawie opowiadania s-f Masaki Yamady pt. KISHIN HEIDAN lub inaczej KISHIN CORPS.



RYS HISTORYCZNY

Jest rok 1937. Chaos i pogłębiająca się zapaść w stosunkach pomiędzy Chinami a Japonią nieuchronnie prowadzi do konfrontacji tych dwóch potęg militarnych. 13 sierpnia wybucha wojna pomiędzy tymi dwoma państwami, mogąca objąć swym zasięgiem prawie całą Azję. To właśnie podczas tamtych zajść następują wydarzenia mające później wpłynąć na dalszy bieg historii.

Przebieg bitwy był przypadkowo filmowany przez bezimiennego operatora, lecz to co ludzie ujrzeli tego dnia było wrogiem, jakiemu ani Chińczycy ani Japończycy nigdy nie stawiali czoła. Film ten został później nazwany „Ishimori Film" i był jedynym dokumentem pokazującym tamte wydarzenia. Wkrótce wszystkie największe potęgi świata zaczęły swój pościg za tą właśnie rolką taśmy filmowej, na której można było wyraźnie zobaczyć jasne światło na niebie i wydobywające się z niego dziwne istoty. Był to zarejestrowany po raz pierwszy atak najeźdźców z kosmosu dysponujących się niesamowitą i niszczycielską bronią.

Mimo bardzo dużych strat udało się odeprzeć atak i zmusić wroga do przyczajenia się na pewien czas. W walce udało się zdobyć kilka należących do obcych modułów sterujących ich maszynami. W ręce Anglików dostały się dwa moduły, Amerykanów – cztery, Chińczyków – cztery, Rosjan – też cztery, Japończyków – trzy, a Niemców tylko jeden.



Faszystowska Komisja Poborowa!?!

W tym czasie potęga Niemiec rosła w siłę a führer szukał coraz to nowszych technologii wojskowych. Posiadanie tylko jednego modułu było więc niewystarczające. Dla wielkiej Rzeszy nie była ważna obrona ludzkości przed obcymi, ale zdobycie przewagi militarnej nad innymi państwami.

W Japonii natomiast powstała specjalna grupa mająca za zadanie walczyć z obcymi przy pomocy skonstruowanych przez inżynierów wielkich maszyn-robotów napędzanych przez wspomniane moduły. Grupa nazwana została KISHIN CORPS. Podróżując po Azji w pancernym pociągu walczyła nie tylko z pojawiającymi się tu i ówdzie obcymi, ale również z przejawiącymi wciąż nienawiść do Japonii jednostkami chińskiej armii Kanto oraz nazistami, prowadzącymi już prace nad swoim modelem wielkiego robota bojowego.





POCZĄTEK

Październik 1941 roku. Pociąg Mandżurskiej Kolei zostaje zatrzymany przez dywizję Armii Kanto dowodzoną przez pułkownika Shinkai. Żołnierze przetrząsają wagony w poszukiwaniu naukowca-badacza, profesora Takamury oraz jego „czarnej skrzynki". Podróżujący razem z żoną i synem Takamura wyczuwając niebezpieczeństwo nakazał swojemu synowi opiekę nad pudełkiem i jego zawartością.

Nagle niebo rozświetliła dziwna łuna, z której zaczęli lądować obcy i natychmiast otworzyli ogień do żołnierzy Armii Kanto oraz cywilnych pasażerów pociągu. Syn profesora Takamury, Taishi korzystając z zamieszania wymknął się z przedziału, a następnie wydostał z wagonu, który eksplodował chwilę potem.

Wkrótce został jednak okrążony przez obcych, również interesujących się zawartością tajemniczego pudełka. Lecz nagle, gdy Taishi myślał że wszystko już skończone, pojawiła się na placu boju trzecia siła. Wielki opancerzony pociąg wtoczył się na sąsiedni tor, zaś z jego wnętrza wyszedł wielki robot, który otworzył ogień do nacierających obcych.

Zszokowany Taishi nie czekał już na wynik bitwy i stoczył się ze skarpy do łódki umocowanej nad brzegiem małej rzeczki. Pod jego naporem łódka uwolniła się i odpłynęła z prądem, razem z nieprzytomnym Taishim Takamurą.

Kilka miesięcy później Taishi prowadzi życie sieroty w jednym z nadmorskich portów. Jego celem jest zemsta na pułkowniku Shinkai za śmierć rodziców oraz pomoc w kłopotach swojej wybawicielce, lekarce niemieckiego













機神兵団 KISHIN HEIDAN

KISHIN CORPS. ACTIVE DEFENCE FORCE

pochodzenia Marii Brown.

Dziwne, ale Armia Kanto interesuje się młodą lekarką oraz samym Taishim, który wciąż może mieć pudełko swojego ojca, w którym może znajdować się kolejny moduł. Na szczęście pojawiają się dziwni ludzie, którzy zaczynają pomagać Taishiemu. Nagle gdy niebo nad głowami znowu zaczyna świecić dziwnym, jasnym blaskiem, przesiadają się z samochodu do wielkiego robota. To właśnie KISHIN CORPS. pojawił się w mieście.

KISHIN CORPS.

■ **Kishin Thunder** – Robot naziemny wyposażony w działa i karabiny maszynowe dużego kalibru, ciężki i podobny w swojej konstrukcji do czołgu.

Wysokość: 14 m. Szerokość: 12 m. Waga: 45 ton. Prędkość max.: 43 km/h. Prędkość manewrowa: 35 km/h. Pojemność zbiorników z paliwem: 2000 litrów.

Wyposażenie: Dwa działa przeciwpancerne 75 mm, dwa obrotowe cekaemy 7,7 mm, dwa miotacze ognia oraz jedno działo elektryczne.

Pilot: Balleiho

■ **Kishin Dragon** – Robot do działań podwodnych

Wysokość: 15,3 m. Szerokość: 10,5 m. Waga: 36 ton (z pełnymi zbiornikami balastowymi 40 ton). Prędkość max: 36 km/h (na lądzie), 25 węzłów (pod wodą). Zanurzenie: 30-50 m. Pojemność zbiorników z paliwem: 1200 litrów.

Wyposażenie – Dwie wyrzutnie torped tlenowych 53 cm, jedno działo 120 mm, jeden obrotowy cekaem 7,7 mm, dwie wyrzutnie rakiet.

Pilot: Daisaku Sakaki

■ **Kishin Wind** – Robot do działań powietrznych

Wysokość 16 m. Szerokość 11,4 m. Waga: 19 ton.

Prędkość 48 km/h (na lądzie), Prędkość w powietrzu: ???. Pojemność zbiorników z paliwem: 400 litrów.

Wyposażenie: Cztery działka 20 mm, dwa podwójne obrotowe cekaemy 7,7 mm, wyrzutnia rakiet na paliwo stałe, wyposażony w radar.

Pilot: Kimihiko Masumi

Rikusen-Yonshiki – Najnowszy robot przewyższający prędkością i uzbrojeniem pozostałe roboty z Kishin Corps. Stworzony do bezpośredniej walki z innymi robotami.

Brak dokładnych danych.

Pilot: Taishi Takamura

■ ■ ■

Opisując filmy zawsze staram się powiedzieć kilka słów o ścieżce dźwiękowej. W KISHIN HEIDAN jest ona bardzo ciekawa. Muzyka symfoniczna skomponowana przez Naoru Wadę i zagrana przez Izraelską Orkiestrę Symfoniczną, brzmi jak dobra produkcja hollywoodzka. Wspaniale uzupełnia wysokiej jakości animacje i nadaje odpowiedni nastrój. Nie ma co się dziwić przecież wydawcą jest Pioneer. Takiej muzyki nie powstydziłby się w swoim filmie nawet Spielberg.

Mr. Root

KISHIN HEIDAN ACTIVE DEFENCE FORCE
Reżyseria: Takaaki Ishiyama
Na podstawie opowiadania: Masaki Yamady
Reżyseria: Masayuki Goto
Muzyka: Kaoru Wada
Dystrybucja: PIONEER LDCE
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Czasy: 4x60 min.
Od lat: PG, 12





© by Pioneer LDCE



Drugą specjalnością japońskich grafików po prześlicznych panienkach są obłędnie wielkie roboty.





Prowadzący Misiek rządzi jak zwykle.









Ach, te sexowne stalowe ciuszki... dajcie otwieracz do konserw!

MEGARACE 2





Pierwszy MEGARACE (opis w SS'16) był przykładem na błędne twierdzenie, że dobrą grę czyni dobra grafika. Opracowanie toru było bardzo staranne, w przerwach pomiędzy wyścigami po scenie szalał Lance, co chwila jakieś animacje, kawałki muzyczne... multimedia. Jednak ten cały przepych skrywał dość kiepski klimat gry. Wyścigi nie były ani krwiste, ani ostre. Teraz autorzy na pierwszym planie postawili elementy tworzące atmosferę bezlitosnej walki o pierwsze miejsce.

Podczas wszystkich przerw pojawia się Lance Boyle, który nawija jak najęty. Gra jest na dwóch kompaktach, więc gadania jest naprawdę sporo. Szczerze powiem, że skecze są dosyć niskich lotów. Jednak dzisiaj strojący najdziwniejsze miny Lance nie jest żadną rewelacją – rozmaitych filmów było już w grach tak wiele, że wydaje się to normalką. Graficznie miało zaszokować coś innego – trasy.

I rzeczywiście. Sześć tras opracowano w fantastyczny sposób. Cały krajobraz, co tu dużo mówić, wygląda oszałamiająco. Bardzo ciekawy efekt uzyskano tym, że przez całe okrążenie nic się nie powtarza. Ciągle nowe krajobrazy i nowe budynki. Wszystko w SVGA, płynne, śliczne i realistyczne.

Niektóre trasy to klasyczny przykład pokręconej futurystycznej ekspresji. Gra ma tylko jeden minus – tras jest tylko sześć. Aby przejść każdą, trzeba wziąć udział w trzech wyścigach... Krótko mówiąc gra wystarcza na jedną noc. Drugi raz jeździć się nie chce, bo już się wszystko widziało.

Zachowanie kierowców na torze to przejawy szczerej nienawiści połączonej z manią prześladowczą. Do tego ci goście mają broń. Ty także, więc rzeźnia jest aż miło popatrzeć... Do wyboru masz rakiety trzech rodzajów, olej i miny. Niby mała różnorodność, ale to wystarczy.

Zapewne nie raz ci się zdarzy, że przez parę okrążeń będziesz jechał za gościem i nie będziesz w stanie go wyprzedzić. Szczególnie ciężko jest na przedostatniej trasie – BAYOU – wąskiej jak diabli. Dlatego musisz bardzo uważać, by samemu nie dać się wyprzedzić. Oczywiście jedynym sposobem na ostudzenie zapału rywali jest zajeżdżanie drogi. Patrz uważnie na wyczyny gościa który chce cię wyprzedzić i rób to co on. Ewentualnie, gdy koleś będzie zbyt natrętny, możesz mu zostawić mały podarek w postaci miny albo paru litrów oleju. A gdy jeszcze w niego przywalisz... jaki miły korek. Olej jednak ma jedną zasadniczą wadę – zostaje na torze przez cały wyścig i może się zdarzyć, że w następnym okrążeniu ty wywiniesz gustownego baczka. Dlatego wolę miny.

Mindscape'96
PC CD-ROM 2 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 23 MB HDD
SVGA ■ SB AWE 32 ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
Optimus Nis (PC CD) xxx zł
Komentarz: bardzo dobry i bardzo trudny wyścig z niewiarygodną grafiką.

Często na torze znajdują się wybuchowe beczki i zwykle skrzynki. Beczki naprawdę robią wrażenie – stan samochodu pogarsza się drastycznie, często też wybuch odrzuci cię na parę ładnych metrów...

MEGARACE 2 to gra bardzo dobra. Szczerze polecam wszystkim wielbicielom wyścigów. Dobra zabawa zapewniona, tylko że krótka.

KaYteck

P.S. Zapomniałem powiedzieć, że wszystkie kawałki muzyczne są super. Szczególnie ten w FOUNDARY.













